www.gamenavigator.ru
№ 8(51)' 2001



TOMB RAIDER

Что с археологами Голливуд-то делает...

COMBAT SIM

Venom
Эксклюзивное интервью с разработчиками
Tom Clancy's Ghost Recon
Клэнси опять взялся за старое
Operation Flashpoint: Cold War Crisis
Маленькая Чехия очень любит НАТО

ПРАЗДНИК В РАЗДЕЛЕ STRATEGY

Startopia
Z: Steel Soldiers
Emperor: Battle for Dune

ISSN 1680-3264
9 771680 326001

МЫ ВЕРИМ - ЭТОТ МИР РЕАЛЕН

Всем привет!



Отдыхать хорошо, а отдыхать с пользой для дела - еще лучше. Не у всех это получается, но иногда случается. Случилось и со мной, когда компания "1С" пригласила поучаствовать в очередном семинаре. Как оказалось - на острове Мальта. Пришлось соглашаться и быстро выправлять загранпаспорт. В результате - охапка впечатлений, и от Мальты, и от семинара.

О Мальте. Площадь всей страны не дотягивает до площади Москвы. Три островка, ни земли (одни камни), ни воды. Первая - исключительно привозная, вторая - выпаривается из океанской или качается из скважин, чаще всего - разного рода ветряными устройствами. Зато – в наличии богатейшая история, начиная с Одиссея, который, безутешно скучая по Пенелопе, сделал здесь нимфе Калипсо четырех детишек. В средние века остров прославил орден мальтийских рыцарей-госпитальеров, которые построили на нем кучу сторожевых башен, и долгое время служили форпостом в борьбе с турками.

Сейчас же Мальта - ориентированное на туристический бизнес государство, благодаря чему оно выползло из кризиса и прочно встало на ноги. 360 солнечных дней в году, теплое и чистое (но страшно соленое) море, масса достопримечательностей - что еще нужно приезжим клиентам? А еще здесь практически отсутствует преступность. За все время пребывания мне ни разу не попался на глаза даже косвенный признак автомобильной сигнализации. В местном ботаническом саду, который заложил давным-давно в честь своей возлюбленной один из великих магистров, растет единственное на Мальте дерево гинкго. Даже не дерево, так, деревцо. Но его предки - подревнее динозавров будут. Реликт, одним словом. Вокруг него нет даже оградки, да и сам сад не запирается на ночь. И что удивительно, на его стволе нет ни одной надписи типа "Ваня + Маня", и никому в голову не пришло отломить пару-другую веток, чтобы раскочегаривая дружкам баньку, похвалиться какими дровишками это делается.

Вот в таком раю и был проведен семинар "1С" в этом году. Причем мультимедийная его часть была выделена в отдельное мероприятие и проходила за отдельными дверями. И представьте себе, господам Мирошникову и Гурину было о чем нам рассказывать на протяжении всех дней семинара: и о линейках локализаций от "1С: Логрус", "Нивала" и Snowball, и о выпуске кучи других игрушек, из которых как минимум две способных стать хитами года – Duke Nukem Forever и Max Payne. Кстати, намедни поступила информация, что штатовский релиз Max Payne состоится 27 июля, "1С" же планирует выдать в продажу локализованную версию уже в середине августа. Отечественная тема нашла свое отражение в планируемом издании "ИЛ-2" и в выпуске целой серии игр по мотивам культового отечественного мультика про бедного волка и безнаказанного зайца.

О полстапервом номере. Практически весь его экшен-раздел посвящен спецназовской теме, в частности хитовой игрушке Operation Flashpoint, материал по которой был подготовлен аж тремя авторами. Также рекомендую обратить внимание на статью по тактическому шутеру Venom, который разрабатывает талантливая украинская команда GSC Game World, любезно согласившаяся ответить на вопросы нашего корреспондента.

В ролевом разделе журнала почетное место заняла пара ревьюшек Хаос Мага по аддонам: Heart of Winter: Trials of the Luremaster (для Icewind Dale: Heart of Winter) и Baldur's Gate 2: Throne of Bhaal.

В последний момент и каким-то просто необъяснимым образом из номера опять выпали очередные одиссейские хроники по игре RedMoon. В связи с чем официально заявляю, что этот сериал все еще продолжается, просто ему не везет.

Зато в Z-zone можно почитать любопытный обзор про фильм Tomb Raider: The Movie.

В очередной раз также приглашаю всех заходить на наш сайт - www.gamenavigator.ru, который мы стараемся семь раз в неделю обновлять не только свежими новостями, но и самыми актуальными файлами. Причем мы не просто даем на них ссылки, но позволяем осуществить так называемый Direct Download (все демки, патчи, ролики, игрушки в обязательном порядке выкладываются на наш FTP-сервер). Тех же, кто все еще не в состоянии приобщиться к Интернет, спешу утешить – все самые интересные и полезные файлы обязательно будут размещены на прилагаемом к журналу компакте.

Искренне Ваш,
Игорь Бойко

Главный редактор
Игорь Бойко aka BIB The Tall

Выпускающий редактор
Константин Подстрешный

Редактор раздела Action
Джобс

Редактор раздела Strategy
Владимир Веселов

Редактор раздела RPG/Adventure
Андрей Алаев

Редактор раздела Simulation/Sport
Леонтий Тютелев

Наполнение компакт-диска
Юрий Пашолок

RPG Division
Александр Володкович aka Chaos Mage

Арт-директор
Дмитрий Ароненко aka Alrick

Дизайн и верстка
Сергей Самоварщиков

Коммерческие директора
Сергей Журавский
Али Даутов

Художник
Александр Еремин

Web-master
Олег Бородкин

Учредитель ООО "Библион"
Адрес редакции:
123182, Москва-182, а/я 2
Тел. (095) 190-9768 Факс. (095) 475-4917
E-mail: navigat@aha.ru
http://www.gamenavigator.ru

Телефоны для деловых предложений и рекламы:
190-9768, 475-4917

Антивирусное обеспечение:
Программа Antiviral Toolkit Pro
ЗАО "Лаборатория Касперского
http://www.avp.ru

Обработка электронной почты:
Natural E-mail System The Bat
©RITLABS S.R.L.
(***http://www.ritlabs.com***)

Доступ в Интернет:
Компания Zenon N.S.P. (***http://www.zenon.net***)

Журнал зарегистрирован в Комитете РФ по печати.
Свидетельство о регистрации №016029 от 28 апреля 1997 г.

Отпечатано с готовых диапозитивов в
ГУП ИПК "Московская Правда"
Москва, ул. 1905 года, д. 7 123995.

Тираж 32.000 экз.
з. 3486
Цена договорная.

СОДЕРЖАНИЕ

Подписка!!!
Стр. 49







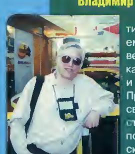
Список игр в номере:

Список рекламы в номере

Жанры компьютерных игр

Не будь портных – скажи: как различил бы ты служебные ведомства?
К. Прутков.

Владимир ВЕСЕЛОВ



Пора, ой, пора навести нам порядок с делением игр на жанры. А то ведь и сами путаемся, какую игру куда совать, и читателей путаем. Прежде чем предложить свою глобальную и единственно верную систему, позвольте привести несколько примеров, показывающих несостоятельность системы нынешней.

Начну с вотчины уважаемого Леонтия. Пусть мне кто-нибудь попробует растолковать, на каком основании футбольные (а так же крикетные, бейсбольные и прочие) менеджеры обосновались в его разделе? Что с того, что речь там о спорте идет, давайте уж тогда и разного рода транспортные менеджеры (Railroad Tycoon, Traffic Giant, Airline Tycoon и т.д.) ему отдадим, поскольку в них те же транспортные средства присутствуют, которыми в симуляторах управлять приходится. Нет уж, друзья, все менеджеры должны находиться в одном разделе (надеюсь, понятно в каком?) не зависимо от того, чем игрок руководит: сетью пиццерий, бандой гангстеров или спортивной командой.



Между прочим, если пристально посмотреть на спортивные игры вообще, то видно, что и большинству из них не место в разделе Тютелева. Оценим беспристрастно любой футбольный симулятор. Есть у вас команда примерно из двадцати человек (юнитов), но для выполнения миссии вы можете взять не более одиннадцати (плюс два запасных). Во время боя вы управляете только одним юнитом, остальные же действуют по предварительно выданному плану (который можно слегка изменять). По результатам миссии вам начисляются призовые очки и деньги, которые в промежутках между миссиями тратятся на разного рода апгрейды и наем новых юнитов. Как видите, получается, что это типичная стратегия, вернее, Squad Combat Simulation.

Ладно, оставим в покое Леонтия и займемся уважаемым Андреем. Есть у нас с ним временное соглашение о том, что, если в команде меньше восьми юнитов, это RPG, а если больше – стратегия. Но вот появилась игра Star Trek: Away Team, в которой можно управлять только шестью юнитами, так что же это RPG? Только не нужно мне говорить, что в команде там гораздо больше народу, но на миссию можно брать лишь шестерых – вон в восьмом M&M тоже можно кучу героев нанять, они будут в специальном доме (на базе, так сказать) сидеть, а кого на выполнения того или иного квеста брать - дело игрока.



Battlezone II – action или стратегия?

Так что пришла пора пересмотреть наше соглашение. Давайте посмотрим пристально на любую так называемую RPG. Чем там приходится заниматься? Да добычей ресурсов (денег, экспы, шмоток разных). Каким образом ресурсы добываются? Преимущественно выполнением миссий. А куда ресурсы тратятся? На апгрейд ваших юнитов. Что же получается в результате? Типичная стратегия.

Мог бы я и по разделу уважаемого Джобса пройтись, доказать, что и он немало игр незаконно в свою епархию зачисляет. Однако надеюсь, основная мысль ясна, так что пора к предложению переходить.

Идея такая – делить игры по принципу "кому в них играть интересно". Провести опрос читателей, глобальное исследование пристрастий игроков затеять, выделить какие-то группы, а потом и разделы соответствующим образом преобразовать. И будут у нас не унылые "Action/Arcade", "Strategy", "Simulation/Sport/Racing" и "RPG/Adventure", а "Сначала стреляй, потом думай", "Семь раз отмерь...", "Рукомашество и дрыгоножество" и "Пойди туда, не знаю куда". И читателям сразу станет ясно, в какой раздел ему идти и что он там найти сможет.

Еще больше непоняток с Operation Flashpoint, то ли это стратегия, то ли симулятор, и при том - action



Леонтий Тютелев



Хм-м, не иначе, Адмирал и впрямь решил "разложить" мой отдел "на клочки по закоулочкам". Менеджеры, понимаете ли, всю жизнь у него в стратегиях ходили, спортсимуляторы, оказывается, не что иное, как видоизмененные RTS... Да, такие рассуждения до добра не доведут! Тогда придется многочисленные автосимы в RPG сбагрить (а что? тюнинг автомобиля – считай, прокачка персонажа), а симуляторы военной техники отдать на растерзание шальным джобсовским архаровцам (пушки и пулеметы там присутствуют!). Нет, уважаемые, я так не согласен. А для начала буду отстаивать мои драгоценные менеджеры.

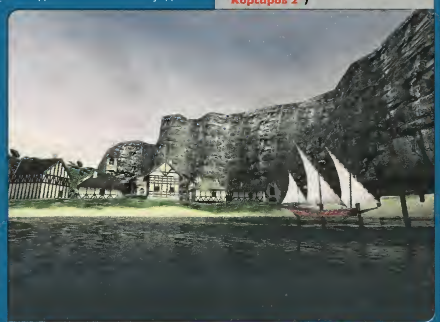
Не спорю, что по большому счету менеджер – он... и в Африке менеджер. Вся эта возня с циферками, персоналом, обустройством стадиона, заключением рекламных контрактов и прочее – это от стратегий. В общем, менеджер менеджером, коих в разделе господина Веселова всегда было предостаточно. Но один фактор делает эти игры **абсолютно** не интересными для большинства тех, кто мнит себя стратегом, и, с другой стороны, заставляет играть в них людей, никогда стратегическими играми не увлекавшихся. Это *фактор болельщика*. Возьмите поклонника того же Simcity и усадите его за Championship Manager. Через пять минут он сбежит от компьютера, ибо знать не знает, ведать не ведает, кто такой Дэвид Бэкхэм и почему он так дорого стоит. Но это еще не все. Увлекающийся менеджерами человек должен быть не просто поклонником определенного вида спорта, он должен в нем достаточно хорошо разбираться, так как в играх такого рода ему практически всегда приходится заниматься тактикой и подготовкой команды. А если речь заходит о менеджерах Формулы 1, то тут нужно еще и в автоспорте и настройках болида докой быть.

Теперь вы поинтересуетесь, наверное, почему все перечисленное выше должно стать помехой помещения обзоров по спортивным менеджерам в разделе стратегий? Просто потому, что мой раздел спортивный и читают его люди, которые любят спорт и интересуются играми на эту тему. Тут, кстати, есть еще одна ключевая фраза "*игры на эту тему*". Так вот, все игры на тему спорта (обычного, авто- или мото-) должны быть в разделе, *посвященном* спортивным играм, ибо их там любят и понимают. В разделе для спортивного болельщика.

Едем дальше. Давно муссировался в редакционных (да и авторских кругах тоже) кругах вопрос с так называемыми "космическими симуляторами". Здесь тоже полно заблуждений. Почему симулятор? Какого черта?! Симулятор предполагает наличие в реальной жизни объекта компьютерного симулирования. А где в жизни все эти эскадры из "Стар Трека" или любимого народом X-Tension? Нет их. Поэтому впредь прошу называть so-called "космические симуляторы" словом action. Просто action. И не будет обзоров этих произведений в моем разделе.

А вообще, если смотреть глобально, то половина игр, которые почему-то до сих пор обозреваются в соседствующих с моим разделах, должны в срочном порядке перебираться в Simulation Sports. Это и многочисленные стратегии по мотивам реальных сражений (симулятор командующего!), и квесты (симулятор человека!), и многие другие игрушки. Еще раз повторюсь: если проект посвящен реальным событиям, значит, он пытается их симулировать и место его в Simulation Sports! Шучу, конечно, но не без доли правды.

"**Корсары**" – симулятор или RPG? (Перед вами скриншот из "**Корсаров 2**")



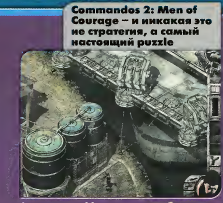
Андрей Алаев

Давайте сперва отшутимся, а потом поговорим серьезно.

Так вот, я решительно настаиваю, что практически все игры попадают либо под категорию RPG, либо под Adventure. Вот хотя бы спортивные менеджеры, с которых начался разговор, – это же вполне легитимный подвид ролевых игр. Конечно, партия там обычно великовата да и элементы традиционных экономических стратегий встречаются, но основным содержанием игры остается комбат и развитие персонажей. Вместо комбата, правда, одиннадцать здоровых мужиков гоняют по полю всего один мячик, но от убийства монстров это действо отличается лишь внешне, являясь по сути точно таким же.

Более того, практически любая стратегическая игра или воргейм являются в первую очередь RPG. В Питере, кстати, игроки в самодельные настольные воргеймы так себя и называют: клуб военно-стратегических ролевых игр. Почему? Очень просто – каждый игрок там отыгрывает роль Наполеона, Гитлера или Александра Македонского. С компьютерными реализациями жанра все абсолютно так же обстоит. Да что там стратегии – в тех же симуляторах иг-

Commandos 2: Men of Courage – и никакая это не стратегия, а самый настоящий puzzle



рок выступает в роли пилота, гонщика или танкиста, а в экшенах и аркадах происходит также либо отыгрыш некоей роли, либо какое-то *приключение* (то бишь adventure!). В общем, если постараться, то за уши игру совершенно любую я могу притянуть в свой раздел. Но вот зачем?

A RPG ли Дьябла? Ведь не RPG...

Теперь серьезно. Я не вижу особого смысла в отмене существующих понятий о жанрах, в придумывании новых и тому подобных излишествах. Единственное, что я бы предложил: пересмотреть подход к определению жанров, ведь часто авторы и редакторы поступают в этом вопросе чересчур механистически. Мы можем сколько угодно спорить с Владимиром по поводу того, когда RPG переходит в стратегию: после 8 юнитов или до, но это ведь будет чисто внешний признак. Конечно, принято встречать по одежке, но разве никто не увидел, что те же Commandos не стратегия и уж тем паче не ролевая игра, хотя она может вписаться в оба определения – это puzzle! Сложная и необычно оформленная головоломка, так не похожая на любимый секретаршами Lines.

Все опять упирается в то, что игры – это вид искусства. А в искусстве так часто бывает, когда разные критики даже жанровую принадлежность произведения определяют каждый по-своему, причем иногда мнения расходятся полярно. Но в любом случае корректнее то мнение, которое опирается на внутреннюю суть игры. Конечно, и тогда будут попадаться образчики, не укладывающиеся в прокрустово ложе стандартизированной мысли, но для них можно изобрести новые жанры, в конце концов. Я давно уже настаиваю на существовании такого жанра, как мета-игра, а уж особый подвид - "пиратское приключение" - вроде бы уже не смотрится совсем дико.

В общем, еще раз подчеркиваю – нужно менять не классификацию, а ее методику. Так сказать, оставить в покое предмет и взяться за метод.

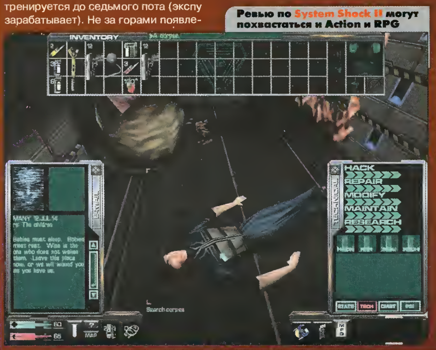
Дж. О. Бондер

Некоторые люди думают, что дядька Джобс сейчас будет доказывать первородность и тотальное господство великого и нестерпимо прекрасного жанра action. А вот и нет. Зачем доказывать очевидное? Ясно ведь, что все игры принадлежат экшену, но для разнообразия можно проявить и великодушие. Забирайте, все забирайте – не жалко. Главное – в цене сойтись. Кстати, хотел бы поддержать идею о том, что спортивные игры – чистой воды RPG. Спортсмен – это ролевой герой, который в составе своей команды (партии) стремится одолеть противника. Имеет массу всевозможных характеристик, специальностей и умений (никто на свете не любит статистику так, как любят ее спортивные обозреватели!), к тому же тренируется до седьмого пота (экспу зарабатывает). Не за горами появление жанра sport/rpg... "Дорогие телезрители, в команде гостей замена. На поле выходит орк-полузащитник 7-го уровня в мифрильных трусах и с арбалетом. Бегает медленно, зато стреляет быстро".

А вообще-то жанры – штука тонкая. Пытаться "справедливо" рассортировать их – дело практически безнадежное. Поэтому опираться надо просто на собственные ощущения и уже сложившиеся традиции. Вот про космосимы уже сказано – прибились они у нас к экшену. Так и прекрасно, пусть тут и будут. А по сути аркадные мяче- и шайбогонялки вполне неплохо смотрятся в симуляторах. Главное-то, чтоб читатель не путался и знал, где можно отыскать то, что ему по вкусу. Правда, есть и весьма сложные для "дележа" игры. В частности, с жанром action/strategy сейчас много неясностей. Поди определи (особенно заранее, в preview), в какой раздел эти гибриды пойдут! На этот случай, если нет еще установившейся традиции, у нас в редакции действует особое правило... Это, конечно, тайна, но так и быть ее открою: мы, будучи людьми придирчивыми, но все-таки добрыми, всегда стараемся найти в игре что-то хорошее. И если она, скажем, как стратегия безнадежно плоха, но элементы экшен в ней сделаны качественно – пойдет ко мне. Или вот свежий пример: чудо чудное под названием Shark! Hunting the Great White. Охота на акул. Если воспринимать ее как дефматч "человек vs. акула" – препоганейшие ощущения. А вот с точки зрения симуляции подводной охоты, возможно, есть какие-то просветы. Поэтому курьерский поезд увез акул спортсменам. По-моему, это очень правильная практика.

Один из западных сайтов наиболее охарактеризовал "Вангеров" как "Elite на колесах". И все-таки racing, action или деление на жанры слишком узко для этой игры?

Ревью по System Shock II могут похвастаться и Action и RPG



Константин Подстрешный

Рассуждая о предмете нынешнего спора, следует помнить, что деление на жанры вообще штука весьма условная и относиться к ней надо со здоровой долей рационального бюрократизма. Возьмем, к примеру, за жабры хит сезона Fallout Tactics. Что это, тактическая стратегия? Конечно, так на коробке написано! А если заменить автоматы и плазменные винтовки на мечи и топоры, энергетическую броню на магические доспехи, а Deathclaw, скажем, на дракона (можно даже без магии обойтись)? И получится самая что ни на есть реалтаймовая РПГшная RPG с немного туповатой сюжетной линией, недостатками в диалогах и отсутствием возможности отдавать приказы во время паузы, но поклонники Icewind Dale скушают и не подавятся. В чем тут дело? Почему FT – тактика, а IWD – РПГ? Им-хо, во всем виноваты стереотипы, которые сложились у народа за последние 15 лет: мечи и драконы – RPG, СВД и кевлар – стратегия.

Но и это ерунда, по сравнению с тем безобразием, которое наблюдается с жанром action/adventure, хорошо, если это адвентура - Tomb Raider (ясень пень – в экшен), или экшен как FullThrottle (сразу в адвентуры). А то назрело на горизонте (и уже упало) яблоко раздора - Alone in the Dark 4: куда его ставить, ясности нет совершенно никакой. С одной стороны: Nocturne, Resident Evil и недавно вышедший Evil Dead – прямые клоны Alone in the Dark - все поселились в разделе action. С другой: каноны игроделанья указывают на то, что Alone in the Dark – один из столпов adventure. И ладно бы игра была средняя: запихнули ее туда, где место осталось - и всего делов, а то редакторы в нее вцепились оба и тащат каждый в свой раздел. Можно, конечно, практиковать тенденции двойных ревью - каждый раздел пишет про игру по-своему, как, например, было с System Shock 2. Но так можно сделать только раз или два, да и то в особых случаях, по одной простой причине - в журнале еще не 300 страниц.

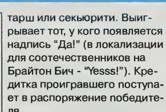
Поэтому я выступаю активным сторонником движения к истокам Навигатора, когда никаких разделов в журнале не было, а были только Preview и Review. Когда Resident Evil соседствовал с Lands of Lore 2, а Blood с Comanche 3 - никакой головной боли при подготовке номера. Красотища! Вот бы вернуть те времена...

P.S. Да ведь не дадут, привыкли некоторые редакторы слова всякие писать, понимаешь...

С Resident Evil, Alone in the Dark и Nocturne вечная неразбериха, с одной стороны – без стрельбы тут никак, с другой – без квестовых заморочек это будет уже не horror survivor



Игорь Бойко



М-да, попробуй что-нибудь тут добавить или отнять...

И вообще: все современные игры - клоны Digger'a.

Но вот один момент господа редактора все же упустили, обошли вниманием вопрос о появлении новых жанров. Вот, например, задумка по созданию игры для неорусских.

Системные требования: те же, что и для последней кваки, плюс каждый из игроков заводит кредитку с кучей долларов на заранее оговоренную сумму. Соответственно будут различаться и релизы - золотой, платиновый и т.п.

Сначала появится, естественно, бета. Рабочее название игры - Победитель (Winner). С шикарным интродукционным роликом о том, как *нужно* тратить деньги. Первая версия игры рассчитана на двух игроков, поддерживается режим Hot Seat. Геймплей состоит в нажатии кнопки на экране монитора. Скорость и точность выполняемого действия значения не имеют, допускается использование секретарш или секьюрити. Выигрывает тот, у кого появляется надпись "Да!" (в локализации для соотечественников на Брайтон Бич - "Yesss!"). Кредитка проигравшего поступает в распоряжение победителя.

Презентация релиза игры с большой помпой пройдет в Кремле, всем аккредитованным журналистам будут розданы потрясающие коробки с налепленным стикерсом Credit Card Inside.

В ходе конференции Kaspersky Global Inc. объявит о специальном "алмазном" релизе AVP, резидентно обеспечивающем неприкосновенность программного кода. На следующий день компания Microsoft уведомит о включении Winner в российскую версию новейшей операционной системы. На сайте *www.inline.ru* появится страничка с рейтингом банков, эмитирующих игровые кредитки. В процессе обеспечения выполнения президентского указа игра будет проинсталлирована на всех компьютерах Государственной Думы. Вскоре начнется сбор предварительных заказов на Winner 2 International. Предусмотрены существенные скидки при закупке корпоративных пакетов.

Поползет слух о том, что специальные игровые терминалы устанавливаются на всех горнолыжных курортах России...

Продолжать эту тему можно бесконечно: и об особенностях второй версии (ах, какой там будет multiplayer!), о проекте Winner Online: Vozrozhdenie и т.д. "в мировом масштабе" (с).

P.S. А еще хотелось бы узнать, что думаете вы, уважаемые читатели, по поводу затронутых в этом Editorial'е вопросов? Пишите нам, адрес вы знаете.

<...>





Не время нам всем отдыхать

Некоторые люди думают, что лето – пора отпусков и каникул. Но вековая житейская мудрость подсказывает нам, что лето – пора спецназовских игр.
Дж. О. Бондер

Вы, наверное, догадываетесь, а может быть, даже знаете, что сейчас на дворе лето. Солнышко светит, комарики летают, кабачки на грядках зреют, девушки на пляжах тоже не теряются. В общем, тишь да гладь, да Божья благодать. И только доблестные игрожурналисты вместе с не менее доблестными журноигролистами (в смысле геймерами) не наслаждаются жизнью. У них тяжкая и непомерно ответственная работа – надо поиграть во все вышедшие игры. Плюс к зтому желательно не пропустить свежие демки. А то ж ведь стоит только зазеваться – раз! – игра прошла мимо. И в старости нечего внукам будет рассказать.

Журналистам тяжелее всего: если слабые духом геймеры еще могут както улизнуть от ответственности и легкомысленно отправиться, скажем, в путешествие по Европе, то мы никак не можем позволить себе подобной безответственности! Тем более что игры, как нарочно, полезли первоклассные.

Феномен летней игровой активности пока что народу в диковинку. Хотя, если задуматься, что в зтом такого особенного? Летом, конечно, мозги от жары плавятся. Зато зимой они мерзнут от стужи. А весной/осенью сыреют от непогоды. Так не все ли равно, когда уплулиться в компьютер? Хорошая игра – всегда желанный гость. Кстати, где-то полгода назад мы как раз беседовали о летних продажах в гостях у компании Snowball (см. интервью в №12 за прошлый год). Уже тогда "снежки" предрекали, что отношение к лету у издателей переменится. Так и выходит. Помимо разлюбезного Operation Flashpoint, по экшен-ведомству проходят, например, весьма достойные Alone in the Dark 4 и Independence War 2. Дорого стоят и известия о резком ускорении работ над Max Payne – глядишь, и он летом появится. Так что, как поется в песне, "не время нам всем отдыхать"...

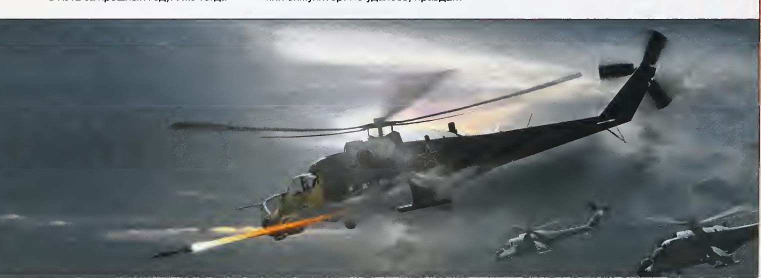
Впрочем, хватит мне все о своем, об зкшеновском болтать. На самом деле раздел я сегодня открываю совершенно новый. Специально для августовского номера мы сделали подборку материалов по жанру combat simulation. Первоначально планировалось просто скомпоновать небольшой блок "спецназовских" статей, но постепенно затея переросла в нечто более масштабное и не принадлежащее на все сто какому-то одному разделу. О многом говорит уже одно то, что центровой материал – обзор Operation Flashpoint – написан аж от трех разделов сразу: моего, стратегического и симуляторного. Уникальный случай! Идеальная иллюстрация наших давних редакторских измышлений о смешении жанров.

В общем, я очень надеюсь, что вам понравится наша августовская военно-оздоровительная и курортно-спецназовская подборка статей. Обзоры, интервью, аналитика – все старались заточить под одну тему. Вплоть до того, что даже в Half-Life: Blue Shift пытались увидеть тактический симулятор. Не удалось, правда... Но все равно и зта игра прекрасно вписывается в общую картину. Для полноты ощущений не хватает разве что материалов по проектам типа Battlefield 1942 (см. майский номер), World War 2 Online: Blitzkrieg (июльский юбилейный) и отчасти Breed (майский), а также сводочки по разнообразным CS-клонам. Но зто успеется.

В заключение несколько реплик организационного плана. Во-первых, должен сразу предупредить, что мы не планируем вводить раздел Combat Sim на постоянной основе. Это разовый проект. Не думаю, что его стоит пускать в автономное плавание – не шибко процветающий аркадный дивизион тому подтверждение. Во-вторых, дальнейшая навигаторская судьба спецназовского жанра тоже, считаю, не должна вызывать сомнений – в зкшен их, родных! Разве кто против? И, в-третьих, хотелось бы спросить ваше мнение. Пожалуйста, скажите, стоит ли продолжать создание подобных тематических подборок, чего в них не хватает, что лишнее, какие еще вопросы можно было бы подробно раскрыть на страницах журнала? Есть идеи – пишите, предлагайте.

Вновь начинается смена,
Прораб выпускает ракету,
Бежит крановщик на работу...

С искренними пожеланиями
хорошего летнего отдыха
Дж. О. Бондер (Джобс)



Жизнь через оптический прицел или Спецназ навсегда

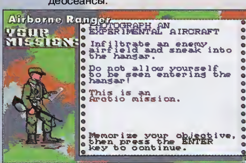
Владимир Чаплыгин

Между ними секунду назад было жарко,
А теперь между ними лежат снега Килиманджаро.
Патроны в магазине, глазами на резине,
И отравленный воздух глотают так жадно.
Зря, зря ты думаешь о смерти,
Я хочу найти письмо в пустом конверте
И прочесть...
Александр Васильев

Совсем недавно (всего каких-нибудь три года назад) мы вместе пережили рождение жанра combat simulation – жанра необычного, местами даже радикального, волнующего, притягательного. Именно здесь, вооружившись мышкой и клавиатурой, можно было почувствовать себя настоящим спецназовцем. Эффект был потрясающий – огромное количество геймеров буквально с лету "заражались" любовью к новому подвиду экшена безотносительно своего возраста, уровня физической подготовки и отношения к военной службе. Видно, есть у мужчин какая-то особая, "спецназовская" жилка...

То стены гор, то горы стен

Как таковой жанр combat simulation сформировался лишь с выходом Rainbow 6 и Delta Force, но попытки представить публике жизнь бойца особого назначения предпринимались, разумеется, и раньше. Еще во времена моего босоногого детства и ребячьей впечатлительности бок о бок с легендарными Pirates, графически навороченным Prince of Persia и бессмертным Тетрисом существовала довольно любопытная аркада Airborne Ranger. Дай Бог памяти, на дворе тогда стоял конец восьмидесятых: PC Speaker, EGA-графика и просаживание денег на платные видеосеансы.



В Airborne Ranger в качестве машинок для убийства было позволено лицезреть не безумные детища научной фантастики, а самое настоящее стрелковое оружие. Причем вместо разноцветных шариков из ствола вылетали черные пульки. Банально? Да, но по тем временам это было сродни революции. Вооруженный базукой, карабином и связкой гранат, бравый рейнджер бился с противниками, не щадя живота своего. Причем игрок мог самостоятельно перед вылетом на боевое задание подбирать себе необходимый арсенал. Так что будем считать, что именно в 1988 году MicroProse осуществила первую попытку превратить аркаду военной тематики в "симулятор".



Следующий за Airborne Ranger десятилетний отрезок отметился своим безрыбьем на ниве спецназовских игр. Лишь GT Interactive в начале 1998 года издала два FPS: North American Marines и WWII GI. В пассив обеим играм заносились ужасающая графика (судите сами: движок Build, примененный еще в DN3D, а на дворе уже Quake 2) и отсутствие даже минимальной раскрутки. Поэтому вряд ли кто, даже старожилы, способны припомнить эти названия. А вспомнить есть что... Несмотря на наличие жиз-



ненных процентов и дюковского интерфейса, шаг вперед был огромен. Реальное оружие вместо осточертевших дезинтеграторов, неразбериха настоящего боя, крики сержанта и снующие вьенконговцы/фашисты. Жаль, что сработанные на коленке продукты так и не нашли своих почитателей.

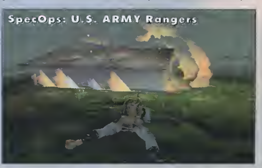
Казалось бы, жанру так и не суждено родиться и настоящая война будет демонстрироваться лишь в голливудских блокбастерах. И тут как гром среди ясного неба грянул...

Приказ верить в чудеса

Вот именно – SpecOps: U.S. ARMY Rangers. Еще на стадии бета-версии, несмотря на обилие глюков и багов, проект Zombie VR Studios просто ошеломил ничего подобного не видевшую до этого публику. Выход полноценного релиза расставил все точки над i.

Эффект неожиданности и нагнетаемый ажиотаж выполнили свои обязанности на все сто. На полках магазинов впервые появился "симулятор спецназа", снабженный качественной графикой, отменной звуковой палитрой и будоражащей кровь атмосферой. Это сейчас, имея за спиной богатый опыт виртуальных боевых операций, можно высказывать мысли о том, что настоящий представитель combat simulation должен обладать большей степенью реализма как в отношении используемого оружия, так и к реализации самих боевых действий. Легко критиковать первопроходцев: мол, не с первой пули тут убивают, аркадные аптечки действуют и так далее. Но на тот момент именно SpecOps рождал своим появлением невиданный доселе жанр. И победителей не судят.

Наши геймеры проигнорировали наличие "злых русских", смирившись с тем, что приходится управлять сгорбленным под тяжестью вещмешка американским солдатом. И наплевать на лезущие из всех дыр отголоски аркадных принципов – все равно Spec Ops впервые явил миру новую вселенную: реальное оружие, люди в камуфляже, достойные противники и совер-



шенно новая тактика прохождения игры. Тогда мы впервые испытали чувство локтя: чумазый напарник до последнего стука сердца прикрывал тыл, пока мы целились из М-203 в треклятый "Урал"... Слаженные действия противника (неслыханная роскошь и по сей день!) заставляли придумывать обходные пути и устраивать мини-засады. Да что тут говорить! Ребята из Zombie предложили общественности потрясающее слайд-шоу из жизни людей в форме, где армейские ботинки не роскошь скинхедов, а средство передвижения, и где темнота не друг молодежи, а повод включить прибор ночного видения.


Delta Force

Спиной к ветру или детище Тома Клэнси

Удивительное дело, какие шутки заготовлены у господина Случая. Судите сами: 17 августа 1998 года по России ударил экономический кризис, а мне лично в тот день даже было некогда посмотреть новости. Угораздило же купить диск с красочным лейблом Tom Clancy's Rainbow Six именно в этот печальный для страны момент. В течение нескольких дней вокруг стояла всеобщая суета, а я погружался совсем в иные заботы. Трое бойцов погибло, а четверо находятся на излечении в госпитале, наверное, придется ставить в основу "зеленых" из резерва, а сколькими группами атаковать, чем вооружить?..

Это у нас тогда все в кучу смешалось, а на Западе выход игры от Red Storm Entertainment приняли на "ура". Если я сейчас брошу фразу вроде "эффект разорвавшейся бомбы", то такая аллегория опишет творящуюся тогда геймерскую эйфорию процентов так на тридцать.

Холодный на релизы август только подхлестнул активность покупателей. Еще бы: удовлетворены вкусы как любителей пострелять, так и стратегоманов, желающих поиграть в Commandos с видом от первого лица. Сыроватая графика скрылась за роскошным сюжетом и ошеломляющей оригинальностью. Отныне планка качества поднялась до высот Останкинской телебашни, а возврат глаз, разбежавшихся при виде такого количества оружия, амуниции и роскошной архитектуры, в привычное положение являл собой весьма тонкую процедуру.


Tom Clancy's Rainbow Six

Кстати, о тонкости. На этот раз грубую физическую силу предлагали заменить отточенной хирургической операцией. Антитеррористическая команда "Радуга 6" как раз специализируется по удалению гнойников в виде нарушителей мирового спокойствия разных мастей и национальностей.

После экипировки выбранных из общего списка бойцов приходилось часами щуриться над двухмерной картой предстоящих боевых действий, проводя разноцветные линии через этажи посольств и дворцов наркобаронов. А потом мы впервые испытали чувство досады и обиды, когда гнусавый мужик с усами, стоящий сразу же за дверью, каким-то образом успевал выжить после брошенной гранаты и опередить казенный МП5–А2 простым пистолетом. После такого провала многие стирали игру с винчестера и повторно садились за Unreal. Старания же тех, кто подавлял в себе возмущение и принимался за тотальное планирование миссий, с лихвой вознаграждались этой потрясающей игрой. Позже эти герои виртуального фронта составят костяк четко организованной и вымуштрованной команды людей, которые предпочли симуляцию реальных боевых действий веселухе охоты за фрагами...


Tom Clancy's Rainbow Six

Но сколько волка не корми

После вышеописанных событий только и оставалось, что окончательно добить публику. Таким положением дел не преминула воспользоваться фирма NovaLogic, радовавшая до этого любителей вертолетных симуляторов. Ставку сделали на воспроизведение ландшафтов Чада, Перу, Индонезии, Узбекистана и Новой Земли. Только теперь нам приходилось не рассекать небо могучим Команчем, а пахать собственным брюхом километровые пустыни в тылу врага, заодно ликвидируя бандформирования разного пошиба. Вы еще не догадались, на что я намекаю? Правильно, Delta Force! Думаю, про основные принципы игры рассказывать не сто-





ит, ибо, надеюсь, вы уже успели прочесть на страницах "Нави" полный отчет нашего отдела о трилогии Delta Force.

Волки

Сами того не подозревая, своим успехом разработчики окончательно сформировали основные принципы нового жанра. Отныне вместо экспериментальных названий типа action/strategy или "симулятор героев" в игроиндустрии окончательно закрепилось понятие combat simulation. Высокие тиражи Rainbow Six и Delta Force заставили всех считаться с агрессивным, напористым и, можно даже сказать, жестоким жанром-"выскочкой".

При изложении базовых основ разрешите мне провести аналогию с представлениями пращуров о строении мира. Помните знаменитую теорию о трех слонах и огромной черепахе, плавающей в океане? Очень подходит для нашего случая.

Черепаха... Если с помощью зазубренного армейского ножа добраться до внутренностей несчастной Тортиллы, то перед нами предстает реализм. (*Автор – маньяк! Напрасно пытаешься убедить его, что черепаху не обязательно потрошить, что она вполне может символизировать что-то и без столь кардинальных действий... – прим. ред.*)

Реализм – краеугольный камень любого представителя combat simulation. Если осуществить даже минимальный неверный шаг в сторону упрощения, то потребители, передернув затворы, в ответ дружно скажут сакраментальное "Не верю!". Не для аркадных поскакушек жанр создан! Покупатели прямо-таки жаждут испытать на своей шкуре все "прелести" армейской жизни. А значит – аптечки и бесконечные патроны просто-таки недопустимы. Но – и это естественно! – никому не нужен и тотальный реализм. К тому же гражданские легко пасуют даже перед простенькой имитацией реальных армейских проблем. Скажем, мало кому понравится, если надо будет постоянно смазывать виртуальное оружие или вручную устанавливать планку прицела, регулирующую дальность стрельбы. Вот и приходится разработчикам балансировать на тонкой грани. Не всегда им это, кстати, удается – всем известны синдромы сверхсложных Rainbow Six и Hidden & Dangerous.

Продолжим аллегории. Могучее тело черепахи, как известно, умудряется удерживать трех слонов. Для жанра спецназа слоны будут символизировать три "о": оружие, окружение и окружающих. Так сказать, три источника и три составных части...

Первое "о": оружие. Да, любовь многих геймеров к реальному оружию просто безмерна. Поэтому ни в коем случае нельзя допускать промахов с арсеналом подопечных. Надо платить огромные деньги за лицензирование торговых марок всевозможных пистолетов и штурмовых винтовок. Причем чем больше их будет, тем лучше. Публика всегда отделит зерна от плевел и качество работы оценит своим кошельком. Так было и так будет. Никто не захочет лицезреть вместо реальных стволов всякий хлам.



Второе "о": окружение, то есть правдоподобность всего антуража: сюжета, уровней, звукового оформления и тому подобного. Это очень важно, чтобы военная база в игре походила именно на военную базу, а не приют умалишенных живых мишеней; чтобы "злые русские" не бегали бы с балалайками наперевес; чтобы в знойной пустыне игрок действительно ощущал бы, как наяву, раскаленный песок под ногами...

И, наконец, третье "о": окружающие. Напарники, наличие которых отныне стало строго обязательным, умные противники, общая осмысленность происходящего на экране. Пренебрежение AI – непозволительная роскошь для жанра combat simulation. Обычный шутер вполне может иметь тупых соперников и оставаться интересным, "спецназовская" игра – никогда.

Переросли своих отцов

От изложения основ перейдем к хронике. Лето 1999 года, Hidden & Dangerous. Порадовали нас тогда никому неизвестные чехи. Взяв за осно-





ву богатую на сюжетные перипетии вторую мировую войну, Illusion Softworks не прогадала. Уж нам-то точно ближе борьба с фашистами, а не SpecOp`овские зачистки баз ВДВ.

Illusion учли наработки своих предшественников и постарались сделать "истинно спецназовскую" игру, где четверо британских коммандосов устраивают свистопляску в тылу у немцев. Врагов много, очень много, а еще их лагеря кишмя кишат боевой техникой. Но нам это только на руку! Плохо стоящие грузовики немедленно угоняются, пушки используются по своему назначению, хотя снаряды летят совершенно в другую сторону; горящий паровоз заставляет генералов Вермахта выдергивать из голов последние седые волосы. Храни Бог Королеву и скрягу Черчилля!

Тихие европейские улицы в H&D перестали быть просто невнятным плацдармом с коробками палаток посередине (как это было в Delta Force), они действительно стали похожи на улицы, живущие своей, пусть и непритязательной, жизнью. И еще H&D запомнился своей неимоверной сложностью и реалистичностью. Правда, тут мне сразу же многие возразят: о каком, мол, реализме может идти речь, если четверо солдат умудряются воевать против целых дивизий и полков?! Отвечаю: ваша правда, но по-другому пока делать не научились. Можете вспомнить хоть одну "правильную" игру данного жанра, где количество бойцов у двух противоборствующих сторон было бы примерно одинаково? Даже в великолепной Rainbow Six противник побеждался не числом, а умением.

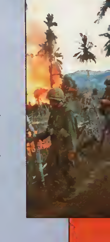
Позор и слава в их крови

Привыкать к хорошему - дело, конечно, полезное. Так было и осенью 1999 года. Сразу четыре игры поочередно сошли с конвейера: Rainbow Six: Rogue Spear, Delta Force 2, SpecOps 2 и SWAT 3. Кому-то повезло больше, а кому-то пришлось тихонько умирать под гнетом собственных ошибок и конкурентной борьбы.

Первым на свет появился Rainbow Six: Rogue Spear. Red Storm выпустила игру буквально на несколько дней раньше своих главных соперников в NovaLogic, что и обеспечило ей хороший прием. Сыграло также свою роль и популярное имя Тома Клэнси.

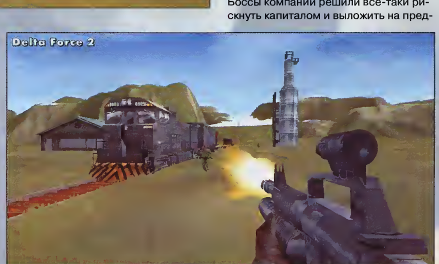


Новая Радуга представляла собой самый настоящий фетиш (в хорошем смысле слова). Только в качестве обожествляемого предмета выступило оружие. Игра - настоящий клад для тех, кто обожает дотошное планирование предстоящей миссии и многочасовые головоломки по выбору между марками почти одинаковых пистолетов. Можно было не только менять оружие как перчатки, но даже выбирать марки пуль! Окружение тоже было проработано блестяще. Вот они, индийские террористы, все исключительно в блистающих белизной рубашках, вот русская мафия, эти кто в чем: братки носят кожанки, а мэны посолиднее предпочитают дорогие строгие костюмы и аляповатых проституток. Сюжет выглядит на пять с плюсом, один только Гена Филатов чего стоит! 37-летний россиянин, прошедший все круги ада в Афганистане, а в 1991 году по политическим причинам бросивший к чертям "Альфу" и открывший частную охранную фирму. И я верю в эту историю и с ходу могу вам объяснить, почему Геннадий очутился в "Радуге 6". Вроде мелочь, а из таких вот мелочей и был соткан успех Rogue Spear.



Второй претендент на лидерство – компания NovaLogic. Создатели первой Дельты не стали устраивать революций и выпустили добротно сделанный середнячок, что тоже неплохо: и старых поклонников не растеряли, и даже новых приобрели. Неплохой полигонально-воксельный движок, появление травы, увеличение количества и размеров зданий, новое оружие, еще ряд исправлений и дополнений... И хотя некоторые игроки уже били тревогу, в целом аудитория удовлетворенно кивала и с энтузиазмом раскупала коробки.

Казалось бы, после Радуги и Дельты опоздавшим Zombie (SpecOps 2) и Sierra (SWAT 3) впору придержать коней, но конъюнктура рынка и постоянное давление издателей диктовали скорейшую отправку игр в печать. Боссы компаний решили все-таки рискнуть капиталом и выложить на пред-

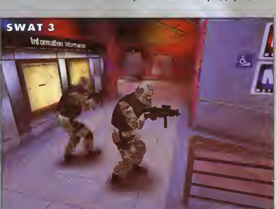


праздничные полки магазинов свои творения... В итоге, насколько я знаю, сверхприбыли они не получили, но и полного провала не произошло. Получился такой своеобразный холостой выстрел: цель не достигнута, но враг далеко и есть время нажать на курок еще раз...

SpecOps 2, третий продукт из осенне-зимней четверки, порадовал интересными находками. Все пять миссий являлись как бы образцами ведения боя в разных природных условиях: открытые территории, теснота замкнутых помещений и темнота леса. Порадовали огромный оружейный арсенал и непередаваемая красота ночного боя. Зато в пассив я отнесу весьма длинный ряд замечаний. Почему разработчики не убрали полоску жизненной энергии с аркадными аптечками, почему врага никогда невозможно убить с первого выстрела из снайперской винтовки в голову, почему мне подсунули отвратительный движок? Для любознательных: на страницах "Нави" отсутствовал обзор этой игрушки, так что разрешите мне спустя столь долгое время огласить итоговую оценку: 7 баллов и не больше!



Теперь о SWAT 3: Close Quarters Battle. Если первый SWAT был квестом, а второй – стратегией, то на этот раз Sierra предложила поиграть в полицейских и воров от первого лица. Сюжетец постоянно выдает мелкие, по сравнению с Rainbow Six, миссии, но оно и понятно – рисковать элитным международным отрядом ради зарвавшихся урок и хулЮганов никто не будет, для этих целей существует специальная полицейская команда SWAT. Отряд вместо тихих вылазок предпочитает масштабные штурмы с применением оружия и криков: "Стоять, руки за голову!". Командование не щадит своих подопечных, им легче положить несколько сотрудников, лишь бы спасти вон того дядьку или взять живьем преступника-отморозка. Вот и приходится бежать через тесные коридоры, на ходу стреляя во все, что движется. SWAT 3 – это, можно сказать, уменьшенная копия "Радуги". Неплохая копия, интересная, но все же проигрывающая оригиналу. Урезана свобода действий, арсенал скудный, меньше вариантов штурма и так далее.





И, кажется, рука бойцов Колоть устала

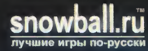
Перерыв длиною почти в год многое переменил. Взошел на Олимп Counter-Strike, а фанаты по-настоящему изголодались. С CS же ситуация крайне запутана. До сих пор многие считают, что данный халфовский мод надо вписать золотыми буквами в историю спецназовского жанра.

Давайте абстрагируемся от внешней атрибутики и наличия лицензированного оружия. Вглядимся в сущность Counter-Strike, которая наивна и проста! Это типичный сетевой шутер от первого лица, умело использующий популярную военную тематику. Приведу классический пример. Спросите любого страйкера: "Приятель, а за что вы тут воюете денно и нощно?". Он в ответ с ходу выпалит: "Как за что, мил человек? Ясно дело, что за фраги и за призовые места на турнирах". Недаром в апрельском номере сего года подборка материалов по Counter-Strike проходила под эгидой киберспорта. Вместе с CS можно вспомнить и многострадальный Soldier of Fortune? Изначально велась активная работа по одурманиванию публики. Мол, у нас консультант - самый настоящий спецназовец, мы с ним и забацаем крутую вещь. В итоге ретировались и совершенно правильно обозначили жанр как FPS.

Так что за вычетом спорного Counter-Strike прошедшая осень-зима подарила нам всего две хоть как-то относящихся к нашему жанру игры. Только Delta Force: Land Warrior и I'm Going In/Project IGI.

КОГДА-НИБУДЬ ВЫ ПЕРЕСТАНЕТЕ
ПОКУПАТЬ ПРОСТО ИГРЫ
И НАЧНЕТЕ ПОКУПАТЬ

ИГРУШКИ



ИГРУШКИ
10 2150: ВОЙНА МИРОВ
11 МОРСКИЕ ТИТАНЫ
12 ОКЕАН ЭЛЬФОВ
9 ЗАТЕРЯННЫЙ МИР
7 ОГНЁМ И МЕЧОМ
6 ГОРЬКИЙ-18
5 ГОРЬКИЙ-17
4 НЕ ТОРМОЗИ!
3 ЯРОСТЬ
2 ВОЙНА И МИР
1 ДОН КАПОНЕ

STAR TREK «ОТВЕРЖЕННЫЕ»

ТРЕХМЕРНОЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ-ACTION. ФАНТАСТИЧЕСКИЙ МИР ВСЕЛЕННОЙ STAR-TREK В ОСНОВЕ ТЩАТЕЛЬНО ПРОРАБОТАННОЙ СЮЖЕТНОЙ ЛИНИИ.

7.3 /10	8.4 /10	5 / 5	5 / 5
Страна Игр	Навигатор	Gameport	РусЕфЕкации

«ЗВЕЗДНЫЕ ПИЛИГРИМЫ»

ТРЕХМЕРНАЯ КОСМИЧЕСКАЯ СТРАТЕГИЯ В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ. HOMEWORLD ПО АТМОСФЕРЕ, TOTAL ANNIHILATION ПО ИГРОВОЙ МЕХАНИКЕ.

8.0 /10	7.6 /10	4.5 / 5	5 / 5
Absolute	Навигатор	Gameport	РусЕфЕкации

«2150: ДЕТИ СЕЛЕНЫ»

ФАНТАСТИЧЕСКАЯ ТРЕХМЕРНАЯ СТРАТЕГИЯ. ПРОДОЛЖЕНИЕ «2150: ВОЙНА МИРОВ». НОВЫЕ СРАЖЕНИЯ МЕЖДУ ЕВРОАЛЬЯНСОМ, АТЛАНТИЧЕСКИМ СОЮЗОМ И ДЕТЬМИ СЕЛЕНЫ.

7.3 /10	9.0 /10	7.5 / 10	5 / 5
Страна Игр	Игромания	Absolute	РусЕфЕкации

«ОТВЕРЖЕННЫЕ» www.snowball.ru/ot
«ЗВЕЗДНЫЕ ПИЛИГРИМЫ» www.snowball.ru/zp
«ДЕТИ СЕЛЕНЫ» www.snowball.ru/ds

ИГРУШКИ
ОТВЕРЖЕННЫЕ
ТАЙНА ТЕМНОЙ РАСЫ
2 CD
snowball.ru
1C



123056 Москва, а/я 64. Отдел продаж: ул. Селезневская, 21. Тел.: (095) 737-9257 Факс: (095) 281-4407. Линия консультаций: (095) 288-9901, hotline@1c.ru www.1c.ru, 1c@1c.ru

"Дельта" откровенно огорчила. Уж чего-чего, а таких вот фортелей от NovaLogic мало кто ожидал. Нам подсунули продолжение с улучшенной графикой и расширенным арсеналом, но чрезвычайно упрощенное. Бойцов нарядили в ультрапрогрессивный шлем, от чего они сразу же превратились в этаких Рэмбо. Мощь и неуязвимость! Для какого-нибудь шутера это сгодилось бы, но для Дельты... В общем, этот бастион жанра combat simulation выкинул белый флаг. Всеобщая аркадизация в угоду киберспорта на лоне военной тематики победила, а третья Дельта оказалась простым шутером.


Delta Force: Land Warrior

Что же касается IGI, то это тоже не совсем combat simulation, а скорее незаконнорожденное дитя FPS, попавшее в элитный список благодаря стечению обстоятельств (*Скорее уж благодаря грамотной стилизации. – прим. ред.*). В качестве рудимента от FPS осталось много всякой всячины, начиная от канонизации имени главного героя (Дэвид Джонс) и заканчивая шприцом с наркотиками, стимулирующими мышечную силу Дэвида и попутно восстанавливающими здоровье. И все же, несмотря ни на что, IGI – наша игра! Потому как в запасе имеются напарники, арсенал хороший (за одно только наличие в игре снайперской винтовки Драгунова ей можно многое простить!), интеллект противника на уровне, окружение проработано качественно. Нет, ребята, это наша игра и точка.

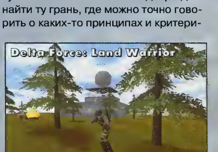

Project IGI


Delta Force: Land Warrior

А сейчас на нашей улице наступил праздник – вышел долгожданный Operation Flashpoint. Игра настолько своеобразна и оригинальна, что... Впрочем, подробности читайте в обзоре.

Чужая стая

Возьмем на себя смелость сделать заявление. Жанр combat simulation окончательно сформировался и готов отпочковаться от отца action и мамы strategy. Посмотрите на Flashpoint, ведь там из совершенно разных по своей сути жанровых лоскутков соткан истинный шедевр. Где найти ту грань, где можно точно говорить о каких-то принципах и критериях? Военные игры уже давно эволюционировали в нечто особенное, они живут уже собственной жизнью вне экшена и стратегий. За плечами находится богатое прошлое, а впереди пусть и не светлое, но более или менее ясное будущее. Сейчас заявлено три полноценных проекта, причем один краше другого. Hidden & Dangerous 2 будет продолжать славные традиции первой части, Tom Clancy's Ghost Recon постарается как можно дальше отдалиться от тематики "Радуги" и попробует найти собственную нишу. Недавно разработчики из Pivotal Games анонсировали игру Conflict: Desert Storm. Видите, не только старожилы пытаются держать марку; всеобщей славы и любви хотят и амбициозные новички. А если тот же Operation Flashpoint заработает на продажах хорошие деньги? Тогда наверняка можно ждать новой волны активности. Так что разрешите закончить статью на оптимистичной ноте. Знайте: пока есть мы, поклонники жанра, combat simulation будет жить и процветать!

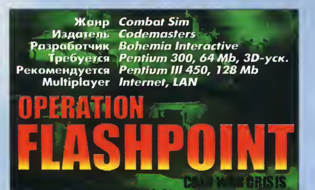

Delta Force: Land Warrior


Project IGI


RINET
WWW.RINET.RU

Operation Flashpoint: зеркало игровой истории и арена жанровых конфликтов

(обзор в трех частях)



Владимир Чаплыгин

Часть I. Взвод или Flashpoint глазами раздела action

Штыки, государь, годятся для всего, но вот сидеть на них нельзя.
Талейран

22 июня на прилавках европейских магазинов наконец-то появилась долгожданная Operation Flashpoint. Кто-то не верил в гений Bohemia Interactive, кто-то насмехался над четырьмя годами разработки, кто-то просто плевал на столь долгие ожидания с большой колокольни. Все это в прошлом – сегодня у нас праздник! Срочно собираются российские отряды, уже сейчас на официальном сайте игры зарегистрировано четыре отечественных фан-клуба. Впереди почти два месяца беспрерывных боев. Я так хочу, чтобы лето не кончалось!

И как мы уже говорили: жанр combat simulation окончательно сформировался. Наступила новая эпоха! После ознакомления с творением Bohemia Interactive можно сделать вывод, что все предшествующие игры – это только прелюдия, своеобразный подогрев публики к настоящей и глубокой имитации боевых действий. И теперь мы не супергерои и даже не элитные спецназовцы; мы – рядовой пехоты Armstong, а по совместительству обыкновенное пушечное мясо, которого на этом треклятом острове хоть отбавляй. You are in the army now, baby!

Войну начинают политики, а завершают солдаты

Сюжет является типичным представителем жанра "альтернативная история", причем в него почему-то хочется верить. На дворе стоит 1985 год, на посту Генерального секретаря Коммунистической партии СССР Горбачев, хотя холодная война так и не окончилась. Перестройка, гласность, но не всех устраивает такая политика. Ситуация выходит из-под контроля. Некий генерал Иван Васильевич Губа занял остров Кольгуев и официально объявил о неповиновении властям. В его распоряжении вымуштрованная армия и ядерное оружие. Рядом с Кольгуевым находится военная база НАТО. Gorby вынужден обратиться за помощью к президенту США Рональду Рейгану. Кольгуев становится местом, где происходит столкновение между войсками НАТО и восставшей армией генерала Губы. Третья мировая война грозит развернуться прямо на наших глазах, и мы - простые винтики в этом дурацком политическом механизме, солдаты, пешки, с которыми короли никогда не считались. Но надо выжить, надо обязательно выжить!

Отделение

Отделение – это основная ударная единица любой армии, меньше только один солдат. Но что такое отделение? Горстка бойцов, а взвод – это мобильное подразделение, которому можно ставить уже конкретные боевые задачи. Например, выбить противника из мелкой деревушки. А кто ты? Ты – частичка данного взвода и своего отделения, фигура, целиком и полностью зависимая от своих товарищей, впрочем, как и они от тебя. Ты заглядываешь в их лица и пытаешься понять одну простую истину: для чего нужна эта война? А они в ответ отпускают плоские шутки. Тем временем снайпер поймал одного из них в прицел СВД. Бац, и шутника больше нет.

Пуля. Здесь все решает только пуля, именно она распоряжается жизнями солдат. Но к черту рассуждения о смысле бытия. Завязался бой, сердце в пятках и ты палишь наугад. Ко-


▲ Полжизни через оптику

роткая перебежка зигзагом, и ты уже в укрытии, теперь можно подумать и об ответном огне. А в зто время по рации раздаются сообщения о новых потерях. Пуля, чертова пуля. Медик! Мама, мне страшно, забери меня обратно, неужели я умру?!

Атака. Из домов огрызаются русские. Стреляют умело, стреляют так метко, что половина взвода лежит в сырой земле. Спеклись. Ты ломишься напролом, но Бог тебя милует. Некогда смотреть, как в луже крови валяются твои товарищи, надо бежать, бежать и стрелять.

Все. Деревня теперь наша. Можно передохнуть. Командир убит, медик убит... Надо что-то делать. “Принимайте командование на себя, сэр” - “Да, сэр, так точно, сэр!”. Вот он, самый настоящий ужас войны.

Реализм

Максимальный реализм. Вот чего столь долгое время добивались разработчики. Кем мы будем играть: медиком, простым солдатом, пулеметчиком, гранатометчиком, сапером, снайпером или саботером? Но зто еще не реализм. Реализм - когда тебя убивают с одного выстрела. Реализм - зто когда перед тобой целый мир, который существует и без тебя, по каким-то своим, не понятным тебе, законам.

А чего стоит хотя бы оружие. Войска противника применяют АК-47 с подствольным гранатометом ГП-25, в запасе имеется снайперская винтовка Драгунова, плотность огня обеспечивает ручной пулемет Калашникова (РПК), РПГ-7 способен с легкостью вынести любой танк, а персональный зенитно-ракетный комплекс “Стрела” не оставляет шансов вертолетам. Войска НАТО тоже не лаптем щи хлебают. В распоряжении имеется автоматическая винтовка M16A2 с подствольником M203, автоматическая винтовка XM-177E2-Commando, M21 – настоящая находка для снайпера, пистолет-пулемет H&K MP5 SD6, пулемет M60 и прочие радости жизни.

Интеллект

Не знаю, как это получилось у разработчиков, но созданный мир уникален. Игрок здесь не индивид, а часть обоймы. Причем надо подчиняться приказам каких-то “альфа” и “браво”. Индивидуальные действия не поощряются, а наказываются точно выпущенной пулей с противоположной стороны. Нет, там сидят не снайперы, а простые солдаты. Они часто стреляют “в молоко”, не стесняются использовать броню. Да и ваши коллеги еще те бойцы. Чуть что, сразу лицом в землю и ползут к ближайшему укрытию. Это вам не дружная команда Rainbow Six, здесь каждый хочет выжить, а уже потом выполнить приказ.

Любой техникой можно управлять. Все приборы на панели колеблются и показывают изменения. Просчитанная физика, все подогнано до микрона. Где еще можно увидеть, как правдоподобно вращаются катки на танке? Кажется, что после выстрела Т-80 отлетает на несколько метров, но зто оптический обман, просто у пушки очень большая отдача.

Нет, зто не кино с его заранее спланированными действиями. Это война, самая настоящая война с характерной для нее непредсказуемостью.

Хотя существуют и недостатки. AI с трудом справляется с реализацией ближнего боя в тот момент, когда ты можешь заглянуть в лицо противнику. А может, это нервы? Он промазал только из-за страха? Тогда браво, Bohemia, снимаю каску.

Высший пилотаж

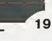
О том, как приходится управляться с воздушной техникой, расскажет Хорнет. Мы рассказываем о войне на земле. Земля... Нет, ЗЕМЛЯ! О ней можно складывать легенды. 60 миллионов футов детализированных открытых пространств. Это не Delta Force, где можно путешествовать по барханам до бесконечности. Здесь каждый участок уникален по-своему. Никогда не знаешь, где стоит ожидать внезапное появление советского патруля. 30 видов боевой техники. Три вида игрового режима (одиночная игра, кампания и мультиплеер). Потрясающие видеоролики, уникальный сюжет.

Впрочем, я начинаю повторяться. Все зти дифирамбы были бы пустыми словами, если бы не движок Real Virtuality, который поддерживает DirectX и Glide. Именно он прорисовывает огромные пространства на наших мониторах, где можно без помех жить, а не существовать. Ветер, туман, закат и рассвет – все это частичка нашей виртуальной боевой одиссеи.

Вступайте в наши ряды

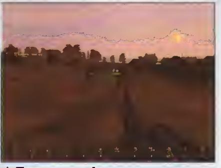
Я специально не буду говорить про уникальные возможности мультиплеера, чтобы не испортить всю малину. Спешите вступить в российские виртуальные войска, благо, пока еще не хватает новобранцев. Потом будет поздно.

А что игра? Великолепно, нет слов, да и времени. Не хочется мне расписывать всякие прелести, надо потратить зти часы на выполнение очередной миссии. Наверное, лучшей похвалой для OF:CWC станет золотой компАс. А разработчикам надо дать медаль. Вы согласны?



Юрий Пашолок

Часть II. Master of Puppets или Flashpoint глазами раздела strategy


▲ По машинам!

Ответьте на один вопрос: мечтали ли вы когда-нибудь поиграть в Carmageddon педестрианом, ощутить на себе все прелести куска плоти без имени, которому уготована судьба быть размазанным по капоту машины игрока, а единственная задача – выжить? Некоторые из вас наверняка ставили себя на место несчастных пешеходов. К сожалению (или к счастью), пока это невозможно, однако на некоторое время стать простым юнитом в стратегической игре можно уже сейчас. Достаточно приобрести один из наиболее амбициозных и самобытных проектов этого года – Operation Flashpoint.

Первая удачная попытка создать полноценную (аркадный Uprising не в счет) стратегию от первого лица была предпринята еще в 1998 году, в результате игровой мир получил Battlezone, через некоторое время вышла вторая часть игры. Однако если отбросить всю эту трехмерность, Battlezone – это обыкновенный C&C-клон, коих мы и так насмотрелись. Хотелось чего-то более оригинального, а главное - реалистичного.

"Спасительная" волна новых идей, как это ни парадоксально, пришла оттуда, откуда ее совсем не ждали, а именно из жанра Action. Ее первоисточником, без сомнения, является ставший уже легендарным CTF, мод для Quake 1. Именно здесь появились первые зачатки стратегической линии жанра, впоследствии приведшие к появлению героя нашего сегодняшнего повествования. Появившийся позднее Team Fortress продолжил переход от бессмысленной стрельбы к все более изощренным стратегическим маневрам. Интересно, что вторую часть Team Fortress, до сих пор не увидевшую свет, разработчики называют не иначе как First Person Strategy.

С другой стороны, все большую популярность стали получать спецназовские игры, такие, как Delta Force. Через некоторое время начали появляться попытки скрестить тактику и CTF-подобные модификации. Наиболее удачным экспериментом в этой области, бесспорно, является Counter-Strike. С третьей стороны выступает попытка объединить в одной игре сразу несколько симуляторов боевой техники; подобные эксперименты, в частности, проводила Microprose со своим M1 Tank Platoon II. Оставалось лишь правильно объединить вышеперечисленные "ингредиенты" и получить в результате нечто, ранее невиданное. Первой это удалось ранее неизвестной чешской команде Bohemia Interactive.

Пешка

Большинство из нас привыкло видеть себя в стратегиях достаточно высоким должностным лицом. Тем сильнее в Operation Flashpoint игрока шокирует тот факт, что вы даже не офицер, а самый простой солдат.

Flashpoint предоставляет играющим уникальную возможность ощутить на себе, что же чувствует самый обыкновенный юнит, когда его посылают на танк, а у него в руках ничего, кроме автомата, нет. Для полноты ощущений сразу же следует сказать, что техника имеет довольно подробную систему повреждений. Сие означает, что из табельного M-16 какую-нибудь мощную бандуру никак не завалить.

Большую половину кампании вам придется выслушивать команды электронных начальников, некоторые из которых вам покажутся как минимум непродуманными. В самом деле, кто в здравом уме пошлет вас, такого хорошего и жизнерадостного, под пули превосходящих сил противника?! Ничего не вспоминаете? А как же те тысячи солдат, которых вы без тени сожаления посылали в C&C под гусеницы "мамонтов"? Можно говорить, что Operation Flashpoint – карма для всех тех стратегов, которые никогда не ставили себя на место своих подчиненных.

Впрочем, не все так печально. Отделение, в составе которого вы будете состоять, – слаженный механизм, каждая часть которого крайне важна. Приказы, которые отдает ваш командир, на деле оказываются более чем разумными. Скажем, в случае с тем же танком вы получите приказ отвлекать внимание его

экипажа: пока они будут заняты вами, солдат с противотанковым гранатометом сможет утихомирить зарвавшуюся боевую машину.

На перепутье

Было бы ошибочно считать, что разработчики Operation Flashpoint уготовили игроку участь вечного винтика. По ходу кампании вы будете повышаться в звании, что автоматически означает как минимум некоторые привилегии по сравнению с общей массой солдат.

Для примера следует рассмотреть одну из миссий, где необходимо нейтрализовать колонну и захватить город. Дело в том, что на самом деле вы действуете не в одиночку: неподалеку от вас находится диверсионная группа, кроме того, поблизости - штурмовая группа. При грамотном планировании операции и командовании оба соединения могут внести более чем посильное участие в боевых действиях.

Командовать парадом буду я

Кульминацией стратегической части Flashpoint становится тот миг, когда вам впервые дают в распоряжение отделение. После этого моментально понимаешь, что в графе "жанр" у игры вполне можно поставить "стратегия". Ведь отныне вам придется не только заботиться о себе, любимом, но и отвечать за действия подчиненных, коих у вас будет 12 человек.

Следует отметить очень неплохо продуманную систему меню, с помощью которой отдаются команды подопечными. Новичку может показаться довольно сложной, но после некоторой тренировки она производит впечатление чуть ли не идеальной, вы в состоянии заставить подчиненных делать все, что заблагорассудится, разве что джигу станцевать они не смогут. Кроме того, в вашем распоряжении имеется специальный, "тактический", вид камеры, с помощью которого можно спокойно контролировать ситуацию.

Горный слалом

Итак, компания пройдена, злой генерал Губа повержен, одиночные миссии надоели. Чем же заняться в таком случае скучающему фанату Operation Flashpoint, помимо сетевой игры?

Во-первых, разработчики из Bohemia Interactive обязались каждый месяц выкладывать бесплатные бонус-паки для игры (о них читайте в текущих новостях action).

А во-вторых, в Operation Flashpoint включен редактор миссий, с помощью которого можно создать любой сценарий на свой вкус. Редактор отличается предельной простотой, что позволяет даже "среднестатистическим" пользователям легко с ним работать. Лишним подтверждением этого являются самодельные заданий, коих после выхода демо-версии было сделано немалое количество. В этом свете очень интересно то, что, например, в кампании можно без особых проблем заменить НАТОвские войска на советские и наоборот. В данном случае сценарий предстает в совершенно ином свете, остается лишь поменять диалоги и озвучить. Локализаторы, ау!

Помимо всего прочего, редактор предоставляет новые, до сего времени недоступные виды развлечений. Дело в том, что с его помощью можно ставить на берег абсолютно разные виды техники, включая и плавсредства. С некоторых пор у вашего покорного слуги появился новый аттракцион. Имя ему – спуск на каноэ с горы до ближайшего водоема, причем в роли каноэ выступают американские и советские катера. Удовольствие от этого спуска просто непередаваемое: ваши импровизированные санки со свистом спускаются с крутого склона, весело подпрыгивая на кочках, скорость при этом достигается до ста с лишним километров в час. Лепота, одним словом. Единственное, что огорчает, – окрестная флора, включая елки и кусты, являются для вашего нового средства передвижения непреодолимой преградой, так что растительность приходится аккуратно огибать, благо, руль нормально функционирует. А уж как феерически выглядит спуск на тяжелом военном транспорте!



▲ Ну, погоди!

Очень приятно, что разработчики предоставили игроку десятки возможностей решения одной проблемы. Скажем, можно передвигаться пешком, а можно, например, посадить подчиненных в различную технику. В последнем случае довольно нелепо выглядит картина, когда медик садится на место механика-водителя, а вчерашний рядовой с мозгами "след от каски" превращается в командира танка. Правда, есть в этом одно "но": действия танка напрямую зависят от опыта экипажа, скажем, эффект от действий боевой машины с офицером в качестве командира будет значительно выше, чем от команды, состоящей из одних рядовых.

Единственное, что по-настоящему раздражает в стратегической части Flashpoint – это серьезные огрехи искусственного интеллекта. Скажем, ваши подопечные имеют устойчивую тенденцию к самодеятельности. Вместо того, чтобы спокойно стоять в указанной точке и ждать дальнейших указаний, горе-танкисты обожают бесцельно нарезать круги, нередко становясь при этом отличной мишенью для противника. Да и со строевой подготовкой у них нелады.

Революция по-чешски

Стоит еще раз отметить, что Bohemia Interactive создала во многом уникальную игру. Нигде еще не было настолько сильного эффекта присутствия: игрок может себя ощутить одновременно и кукловодом, и безвольной куклой. И при всем этом Operation Flashpoint не смотрится сборной солянкой.



Андрей Ламтюгов

Часть III. Хочу быть летчиком! или Flashpoint как симулятор

"Флэшпойнт". Не скажу насчет всего русского языка, но в той его части, которая отвечает за взаимную передачу мыслей на расстоянии в наших игровых кругах, это слово уже получило постоянную прописку. Потому я и пишу его по-русски. Кстати, об этих самых кругах. Их много, и один из них (и не самый последний) – симуляторный. Там "Флэшпойнт" тоже обсуждают вовсю. Именно этим сейчас займемся и мы: попытаемся выяснить, что представляет из себя игра, если рассмотреть ее с точки зрения симулятора?

На сегодняшний день зафиксированы такие точки зрения. Мнение первое: не представляет ничего. Мнение второе: несмотря на все свои недостатки, кое-что определенно представляет – в первую очередь, очень ценна сама попытка создать виртуальное поле боя. Мнение третье: суперсимулятор! Точка зрения за номером три исходит, как нетрудно догадаться, от людей, которые с настоящими боевыми симуляторами знакомы поверхностно. Я привел ее здесь по одной-единственной причине: в эту третью группу попала и сама команда разработчиков в полном составе.

Что же касается меня, то могу сказать вот что. Во-первых, с точки зрения имитации техники "Флэшпойнт" никуда не годится. Во-вторых, это весьма сомнительная попытка воссоздать единое поле боя. Причина тут весьма простая – техника определяет тактику. Провалишься с техникой – все остальное тут же станет не похоже на себя. Именно так здесь и произошло. "Первая попытка"? Не знаю. На мой взгляд, на такой грядке ничего хорошего не вырастет.

И еще... Это замечание предназначено в первую очередь тем, кто не особо интересовался фактической основой игры. Может показаться, что данный проект исключительно серьезен, фундаментален и достоверен, а авторы через одного – выпускники Вест-Пойнта и все такое. Увы. Список фактических "перлов" здесь не намного меньше того, что можно встретить в каком-нибудь заурядном голливудском боевике, начиная с одеяния генерала Губы и полковников, командующих танковыми взводами, и продолжая тем, о чем пойдет речь дальше в статье.

Но... При всем при этом "Флэшпойнт" – очень хорошая игра. Бывало, я матерился в голос, но продолжал рубиться.

Это вкратце. А теперь рассмотрим все в деталях.

Положьте взад на место!

Джойстик не работает. При том, что в демо-версии работал отлично. Нормальный джойстик – штука сложная, но "Флэшпойнт" его распознавал и абсолютно корректно интерпретировал абсолютно все каналы, включая троттл, хэт и даже твист. Мало того – на сигналы с джойстика аппараты реагировали совершенно по-разному. "Блэк Хок", летная модель которого по сложности была чуть труднее команчевской (я имею в виду "Команч" из игр NovaLogic), сразу оживал: тут тебе и потеря высоты при отклонении циклического шага, и снижении эффективности рулевого винта при разворотах на скорости, и даже, как мне показалось, эффект земли.

Ничего этого в полной версии нет. А как тогда управлять вертолетами и самолетами?

Вот тут-то и начинается самое страшное. Все управление техникой с клавиатуры/мыши полностью подогнано под стандарт 3D-шутера. Не буду рассказывать, на что похожи маневры самолета-штурмовика, выполняемые по WASD. Попробуйте сами. С вертолетами примерно та же история. С танками чуть лучше – им не приходится маневрировать в трех измерениях.

Интересно, что "летные" миссии в игре в большинстве случаев очень просты. Иногда вам даже не приходится нарываться на ответный огонь (сравните этот факт, скажем, с тем, что каждый раз начинается в "пехотных" или "спецназовских" миссиях). Видимо, авторы решили, что уже само управление летательным аппаратом создаст необходимый уровень challenge.

При любой оценке чего-то летающего обязательно надо делать поправку на это управленческое безобразие. Сами же оценки – см. ниже.

C&C, типа, да и все такое

И еще одна глобальная оговорка. Повреждения техники определяются лайфбаром. И каждое оружие имеет свою убойную силу.

Этот фактор тоже влечет далеко идущие последствия. Одним из самых опасных видов противотанкового оружия в игре является "Шилка" - четыре ствола калибром в 23 мм каждый, но работают они очень быстро, и лайфбар танка, попавшего под шилочный обстрел, стремится к нулю с невероятной скоростью.

Но надо отдать игре должное: несмотря на такой подход, выбо-



▲ **Это ие Леший, это одичавший сиайер**

рочные повреждения различных систем все же присутствуют. У вертолета могут отказать двигатели, даже если лайфбар сохранился процентов на пятьдесят. У танка может зашиться гидравлика, направляющая пушку. В общем, это есть. Хоть и в рудиментарном виде.

Шлемазл

На иврите так обозначается человек, напрочь лишенный счастья, – так сказать, по определению, данному свыше еще при рождении. Если говорить о виртуальных воплощениях штурмовика А-10 "Тандерболт", то это словцо к нему применимо в полной мере. Очень уж этой машине не везет с симуляторами...

Приступая к рассмотрению флэшпойнтовского А-10, я ожидал увидеть что-нибудь милое, аркадное, типа того, что было в Silent Thunder. Но действительность оказалась куда хуже.

Про управление посредством клавиатуры и мыши я уже говорил. Кошмар. Кстати, не могу понять, почему А-10, в жизни машина хоть и тихоходная, но очень даже маневренная, здесь ворочается, как "Боинг". То ли у него такая модель, то ли дело именно в управлении. Но это еще не все.

Вооружен "Тандерболт" слабо. Все его оружие – восемь "Мейвериков" и пушка. Это при том, что оригинал имеет аж одиннадцать пилонов, на которые можно повесить массу замечательных вещей – от НУРСов до бомб самых разных калибров и назначения.

"Мейверик" – штука очень мощная, одним попаданием полностью снимает танковый лайфбар. Занятный нюанс: ракета вроде бы самонаводящаяся, но при пуске надо как можно ближе подогнать марку цели к перекрестию. Иначе не попадешь.

С пушкой тоже сложности. Стрелять из нее по наземным целям почти невозможно. Отчасти это связано с тем, что флэшпойнтовская летная модель делает очень затруднительным качественное пике на малоразмерную цель. Другая причина в том, что сама пушка сделана неправильно. Семиствольный "Эвенджер" заточен именно под стрельбу по бронетехнике, отсюда и его характерные черточки: очень высокая начальная скорость снаряда в сочетании со скорострельностью до 4000 выстрелов в минуту. В жизни пилоты "Тандерболта" просто нажимают на гашетку и "перерезают" цель – почти как лазерным лучом. В игре такое невозможно – ужасные огненные вспышки от ударов снарядов в землю (тоже чушь, кстати) встают чуть ли не в десятках метров друг от друга.

И, наконец, А-10 слишком хрупок. Если отключить опцию extended armor, то вас уничтожат три-четыре попадания снарядов "Шилки". Не верю! Что угодно, только не "Тандерболт", этот апофеоз идеи летающего танка.

В игре эта машина попадается только один раз. Причем вас сбивают скриптованным образом: хоть ты тресни, а согласно сценарию надо попасть в плен.

Вот такие дела с единственным "летабельным" самолетом. Что там у нас дальше?

Вертолеты – конечно же

И не просто вертолеты, а ударные вертолеты. Здесь таких два – АН-1 "Кобра" и наш Ми-24. Ми-24, правда, странный какой-то: тридцатимиллиметровая пушка, но поворотная. Таких вот мелких ерундовин во "Флэшпойнте" полным-полно.

Управление элементарно. Все тот же любимый 3D-принцип, с той лишь



MODные штучки

Еще одним несомненным преимуществом Operation Flashpoint является то, что в нем имеется поддержка различных модификаций и конверсий. В данном случае пристальный интерес будут представлять не простые моды, в которых вся новизна заключается в добавлении пары новых видов оружия, а серьезные тотальные конверсии.



Можно было даже и не сомневаться, что первая конверсия для Operation Flashpoint будет создаваться по мотивом войны во Вьетнаме. К счастью, создатели данного ТС под названием Operation Vietnam казались серьезными людьми с недюжинным талантом. К настоящему времени готова примерно треть модификации, которая все больше и больше претендует на звание полноценной игры. Будет интересно посмотреть, насколько правдоподобно получатся у разработчиков знаменитые вьетнамские джунгли, тем более что можно будет повоевать как за американцев, так и за вьетконгонцев.



Еще одним серьезным проектом следует считать конверсию под названием Invasion1944: The Fields of Glory. По названию нетрудно догадаться, что события конверсии, также постепенно переходящей в разряд полноценной игры, происходят во времена второй мировой войны. Разумеется, боевые действия будут происходить на Втором фронте, а играть мы будем за американские войска, хотя вполне возможен и вариант игры за немцев.

Все это – лишь верхушка айсберга, игра ведь появилась в продаже относительно недавно. Однако уже и эти проекты внушают надежду на безбедное существование модов для Operation Flashpoint. Можно не сомневаться, что появится конверсия по мотивам войны в Персидском заливе, не исключен и проект в декорациях первой мировой.



▲ "Бородавочник" на задании

разницей, что добавлены еще две клавиши – "вверх" и "вниз". С оружием все упрощено до предела: пушка, противотанковые ракеты, НУРСы. Вы указываете цель своему оператору, а он открывает огонь, когда ему будет удобно. Например, чтобы он начал стрелять НУРСами, надо выбрать цель, нажать на левую кнопку мыши – типа, "огонь!", а потом направить нос вертолета на цель. С пушкой и управляемыми ракетами еще проще – направлять машину надо по минимуму.

"Кобра" существенно маневренней, но Ми-24 более скоростной и лучше защищенный.

Несмотря на то, что вертолеты двухместные, каждый из них можно пилотировать и в одиночку. И даже применять оружие, включив режим manual fire.

"Воздушный" AI очень слаб. Если речь идет об ударах по наземным целям, то он совершенно не умеет устанавливать то, что называется "приоритетом угроз". Попросту говоря, нет того соображения, что в первую голову надо вынести "Шилку", а уже потом разобраться со всем остальным. Это приводит к тяжелым потерям.

Воздушных боев в игре практически нет. Соответствующую миссию пришлось создавать в редакторе. Тут же выяснилось, что AI, отвечающий за эту часть, просто отсутствует. Вертолет пытается атаковать воздушного противника так, как если бы речь шла о наземной цели: зайти, пройти над ним, секунд через десять плавно развернуться и начать новый заход.

Теоретически это должно было обернуться ужасным разгромом для AI. Практически все получалось наоборот – меня раз за разом вгоняли в землю. После долгих исследований я понял, в чем дело: у вашего (именно вашего) вертолета упреждение при стрельбе из пушки берется с ошибкой, и чем ближе цель, тем эта ошибка больше. Для проверки я занял место оператора и начал наводить пушку вручную. Ситуация тут же в корне изменилась: мой Ми-24 начал валить "Кобры" пачками.

Нужно сказать, что присутствие вертолета очень сильно облегчает прохождение. Не знаю, как бы я проходил последнюю миссию кампании, не найди мои спецназовцы на заброшенной советской базе Ми-24. Стоял он очень сиротливо, но был полностью исправен и вооружен. Тогда, правда, взять главного гада живьем не удалось, но в целом задача была выполнена - противник понес катастрофические потери.

Если не ошибаюсь, в кампании есть всего три чисто "вертолетных" миссии, причем одна из них (там, где надо рулить "Блэк Хоком") – сугубо учебная. Также мне трижды удавалось захватывать вражеские Ми-24, и каждый раз возникало ощущение, что ав-

торы такой расклад совершенно не предвидели.

Графика с точки зрения авиасимулятора... Ландшафт – это сплошное yes. Конечно, если абстрагироваться от мысли, что дело происходит на крохотном островке. А вот трехмерные модели очень примитивные. Эти четырехугольные кассеты НУРСов... В авиасимах от такого отказались году в 1995...

И последнее о вертолетах. У меня возникло нелепое, но стойкое ощущение, что эта пушечная ошибка, равно как и отключение джойстика, были внесены в игру намеренно – для того, чтобы компенсировать убожество виртуального противника. Авторы обещали поддержку джойстика чуть позже; вероятно, вместе с ней в игру будет внесен и нормальный летный AI.

Броня крепка, и...

Танков здесь четыре: американские M1A1 (более известный как "Абрамс") и M60 (видимо, M60A3) и советские Т-72 и Т-80. Причем M60 называется "легким танком", что очень и очень свежо и неожиданно.

У них у всех экипаж состоит из трех человек. На американских танках функции заряжающего выполняет наводчик. И что самое интересное, на советских – тоже (что вы говорите? автомат заряжания? ага, щаз!). Если в редакторе миссий создать наш танк, то скорость перезарядки его пушки будет очень ощутимо зависеть от параметра skill. Сомневаюсь, что автоматы заряжания могут иметь персональный уровень мастерства.

Здесь всего два типа боеприпасов для пушки – SABOT и HEAT, то есть подкалиберный и кумулятивный. Причем если подкалиберным выстрелить куда-нибудь в землю, то там встает жуткий фонтан огня. Как говорится – sapienti sat. Об осколочно-фугасных снарядах и управляемых ракетах речь вообще не идет.

Танки здесь такие же простенькие, как и все остальное. Самый характерный момент – они никогда не подбиваются одним выстрелом. Ни свои, ни чужие. У меня как-то раз была вообще феноменальная ситуация: одному Т-80 пришлось всадить в корму



пять штук подкалиберных с дистанции метров в сорок. Не буду рассказывать, как это все должно было выглядеть в действительности.

Вообще же "Флэшпойнт" страдает одним пороком, присущим даже очень неплохим танковым симуляторам, – в нем пехота не нужна. И все по той же причине – невидимость пехотинца, что называется, "не отыгрывается". Точнее, отыгрывается, но слабо. Результат: как только ваш взвод задавит бронетехнику противника и ворвется на его позиции, начинается вакханалия. Гранатометчики могут этому помешать, только если их действительно много. Обратное также верно: если на ваше пехотное отделение надвигаются два-три танка, можете с чистой совестью начинать паниковать. Остановить их очень сложно; танк убивается тремя-пятью попаданиями реактивных гранат. В ответ на выстрел из противотанкового гранатомета не особо пострадавший от этого танк разворачивается в сторону стрелявшего и отвечает пулеметной очередью (как правило, очень точной) или просто пушечным выстрелом. Такого обращения пехотинец, ясное дело, не выдерживает.

С легкой бронетехникой, такой, как БМП и M113, ситуация строго обратная: они уничтожаются одним выстрелом из реактивного гранатомета, а потому пехота жжет их пачками.

Если рассматривать "Флэшпойнт" исключительно по стандартам настоящего танкового симулятора, то замечаются и другие вещи. Правильное командование взводом – каждому танку можно указать его позицию непосредственно мышкой на местности. Хороший "дальнобойный" pathfinding – если указать механику-водителю точку на карте, хоть на другом конце острова, то он очень грамотно приведет танк именно туда. Скверное "тактическое" управление тем же механиком-водителем: если говоришь ему "вперед", то зачастую он начинает выписывать невероятные траектории, попадая куда угодно, только не туда, куда хочет командир. Предельно примитивная стрельба из пушки – баллистика на нуле...

И, наконец, невероятно красивый графический engine – опять же, по стандартам танкового симулятора.

Заключение, или все гораздо проще, чем вы думаете

При всех своих достоинствах "Флэшпойнт" с точки зрения реалистичности не представляет из себя абсолютно ничего. Мне на это часто отвечают: ну тут же дело в другом!

Дело как раз в этом. Речь идет о воссоздании поля боя в целом, с массой вариантов и возможностей. И если там есть техника, то она должна быть изображена по возможности достоверно.

Тут надо преодолеть определенный стереотип. Многим кажется, что реализм – это что-то невероятно сложное и в корне подрывающее играбельность. На самом деле это не так. В большинстве случаев все как раз элементарно – и для понимания, и для программирования, и для игры. Есть, конечно, определенные исключения, но в целом реалистичность заключается в массе мелких и очень простых нюансов. К примеру, в настоящей американской армии, в отличие от флэшпойнтовской, нет звания "лейтенант" – есть "второй лейтенант" и "первый лейтенант". Что бы изменилось, если бы ваш герой в игре имел реально существующее звание? Да ничего. Но для тех, кто понимает, все смотрелось бы лучше. Вот и со всем остальным так же. Было бы желание...

Игровой интерес	■■■■■■■■■■□
Графика	■■■■■■■■■■□
Звук и музыка	■■■■■■■■■■□
Дизайн	■■■■■■■■■■□
Оригинальность	■■■■■■■■■■■
Реализм	■■■■■■■□□□□
Ценность для жанра	■■■■■■■■■■■

Рейтинг 9.1

Время освоения: от 0.5 до 1,5 часа
Сложность: средняя
Знание английского: желательно

Вести из спецподразделения по борьбе с ядовитыми инопланетянами Venom

Дж. О. Бондер
Anry Seagull

(на вопросы "Навигатора" отвечает Сергей Забарянский, продюсер и ведущий программист Venom'а)

Разрешите начать с небольшой лирико-патетической вводной части. Даже толком не могу объяснить, в чем тут дело: то ли название у игры звучное, то ли демка, вышедшая несколько месяцев назад, чем-то зацепила, то ли неожиданно взыграло патриотическое чувство солидарности с нашими украинскими соседями... Как бы там ни было, но Venom был и остается одной из самых ожидаемых action-игр 2001 года. И в этой связи очень приятно, что, несмотря на свою страшную занятость (релиз, как-никак, на носу), Сергей Забарянский согласился ответить на наши вопросы. На радостях я даже готов закрыть глаза на то, что Venom вряд ли стопроцентно вписывается в тематику данной спецназовской подборки материалов. Поборники чистоты жанра строги: фантастический сюжетный шутер – это одно, combat simulation – совершенно другое. Это справедливо, однако для классной игры всегда можно сделать исключение и не особо упираться в жанровые закорючки. Тем более что разговор мы все равно с маниакальным упорством переводили на близкие теме номера моменты.

НИМ: Здравствуйте! А вы, случайно, не медики? Откуда такая любовь к ядам?

Сергей Забарянский: *Нет, по правде сказать, хирурги и отоларингологи из нас никудышные. А насчет любви к ядам - это скорее любовь к фантастике, в частности, к книге Роберта Хайнлайна "Кукловоды".*

▼ **Сергей Забарянский**



Мы посчитали, что идея "ядовитых" инопланетян, заполонивших Землю и ставящих под угрозу существование всей человеческой расы, стоит того, чтобы вокруг нее построить свою игру.

НИМ: Расскажите поподробнее о себе, кто вы, откуда, чем занимались ранее?

Сергей Забарянский: *Первое знаменательное событие в предыстории Venom'а – это день, когда я познакомился с Романом Лутом. Мы быстро нашли общий язык и выяснили, что нам обоим по душе занятие компьютерной графикой. К тому времени у меня был готовый прототип софтверного движка, а демка Романа заняла первое место на demo-party "Enlight 97". Вскоре мы решили, что нам по плечу сделать собственную 3D-action игру. Начали разрабатывать универсальный движок, способный хорошо работать как с открытыми, так и с закрытыми пространствами. Однако на определенном этапе нам стало ясно, что, хотя уже пройдена значительная часть пути, создать хорошую игру самостоятельно мы не сможем. Нам как минимум нужен был еще классный художник и звукорежиссер. В 1999 году мы продали лицензию на использование своего Vital Engine ZL в рамках игрового проекта Venom компании GSC Games World и продолжили работу в ее стенах. Судьба свела нас с замечательным художником Андреем Прохоровым и звукорежиссером Ильей Иващенко. Так сформировался костяк нашей команды.*



▲ **Роман Лут**

НИМ: Venom с самого начала был таким серьезным и реалистичным? И в чем, по-вашему, заключается этот пресловутый реализм?

Сергей Забарянский: *Да, с самого начала игра создавалась как реалистичная. Это нашло отражение во многих аспектах, будь то система поражений, искусственный интеллект или графика. Например, реализм в AI - это когда враги могут окружать, звать на помощь, прятаться, организовывать засады. И при этом они не непогрешимы - точность их выстрелов не абсолютна. Играя в Venom, вы, конечно же, побеждаете, но у вас остается ощущение, что вы сражались с умным соперником, а не с аркадным персонажем, смысл жизни которого – красиво умереть. Реализм - это когда вы не можете взять пять различных автоматов и сотню ракет. В Venom можно поднять только определенный вес и, благодаря этому, такие казусы невозможны. Когда вы лежите в траве - вас могут увидеть только с очень*





▲ Андрей Прохоров

близкого расстояния, если же вы лежите на асфальте – вас видно намного дальше. Все в игре подчинено определенной логике – именно поэтому Venom реалистичен.

НИМ: А чем в плане реализма все-таки пришлось пожертвовать?

Сергей Забарянский: *Прежде всего, мы хотели сохранить динамику. Это вовсе не означает, что Venom - это последователь Quake и Unreal. Однако это и не симулятор вроде Rainbow 6. Благодаря введению защитного костюма нам удалось найти золотую середину между смертью игрока с первого выстрела и продолжением игры как ни в чем не бывало после попадания ракеты. На наш взгляд, игра будет интересна как любителям симуляторов (на уровне сложности hard), так и любителям аркад (на уровне сложности arcade).*

НИМ: Какие у Venom'а еще будут отличительные черты? Система локальных повреждений? Еще что-то интересное?

Сергей Забарянский: *Игровой мир Venom интерактивен и детализирован. С первых минут игрок попадает не на безжизненные объекты, где противники расставлены по определенным местам и ждут его появления, а в интерактивное окружение, где происходит множество событий. Территория патрулируется солдатами, передвигается военная техника, персонал работает у компьютеров и механизмов, персонажи переговариваются друг с другом, работают краны, погрузочные машины, радары. Благодаря высокой интерактивности игрок получает возможность изучать систему патрулей, выбирая наилучший способ и время действий, подслушивать разговоры противников, работать с компьютерами и активировать различные механизмы уровня. Многие элементы окружающей обстановки могут быть разрушены. Так, например, при попадании в трубу из нее пойдет пар, от выстрелов и взрывов вылетают стекла, разбиваются лампы и прочее. Разрушаемые источники света позволяют разбить лампы в коридоре, чтобы создать затемненный участок и устроить в нем засаду. Также в игре существует система локальных повреждений - попадание в руку приводит к слабому ранению, а попадание в голову - к немедленной смерти.*



По окончании миссии подводятся итоги. В зависимости оттого, сколько противников было убито, сколько найдено необходимых предметов и полезной информации, участвовавшие в операции солдаты повышаются в звании и награждаются. Кроме того, участие в прохождении миссии влияет на улучшение параметров солдат.

НИМ: Расскажите, пожалуйста, подробнее об оружии в вашей игре. Вы будете использовать реально существующие стрелковые образцы или ограничитесь sci-fi-домыслами?

Сергей Забарянский: *Тут мы решили пойти по особому пути. В Venom оружие трансформирующееся. И это не дань моде! Конечно, можно было использовать классическую схему, где боец нагружен одновременно пятью-шестью "настоящими" автоматами. Однако, согласитесь, представить себе такое в реальной жизни просто невозможно. Как же сохранить разнообразие вооружения и при этом не выйти за рамки реализма? Выход был найден – это универсальное оружие, которое совмещает в себе несколько типов "обычного". Всего у нас пять его разновидностей, отличающихся скорострельностью, убойной силой, количеством совмещаемых "оружий" и, разумеется, массой.*

НИМ: Частенько в играх тактического жанра присутствует некий не совсем приятный нам "национализм" – "плохие русские" и тому подобное. Что вы думаете по этому поводу и как обстоят дела в Venom'е?

Сергей Забарянский: *Мы полагаем, что игровая индустрия – это не арена для политической борьбы. Venom – игра сугубо интернационалистическая. Все "плохие" – прибыли извне.*

НИМ: Похоже, что у вас под маской футуристической игры скрывается полноценный тактический симулятор. Вы собираетесь создать нечто, похожее на творение Novalogic (серия Delta Force)? Насколько Venom будет похож на DF3 или какого-либо другого представителя данного "спецназовского" жанра?

Сергей Забарянский: *Мы никогда не ставили перед собой цели кого-то повторить. И, я надеюсь, у нас получилось сделать игру, не похожую на другие. Что отличает нас от той же Delta Force? Если говорить об отличиях, заметных с первого взгляда, то это, конечно же, более качественная графика и звук. Кроме того, нужно отметить, что половина уровней в Venom – закрытые. На любом уровне существует несколько выигрышных стратегий. Если вы любите незаметно подкрасться к врагу и тихо его*

▼ Илья Иващенко





“снять” – это игра для вас. Но и любители “темпа” тоже не будут разочарованы.

НИМ: Один из самых важных моментов в тактических играх - AI противников и союзников. Вот в той же DF3 с этим было, мягко говоря, не важно. Каковы ваши достижения на этом поприще?

Сергей Забарянский: *Искусственный интеллект компьютерных противников создан с использованием алгоритмов виртуального слуха и зрения, на основе которых они ориентируются в игре. Алгоритмы виртуального слуха заключаются в том, что компьютерный противник может реагировать на звуки, которые распространяются по уровню. Так, например, на звук перестрелки или взрыва прибежит патруль, который его услышит. Если игрок проходит за спиной у патруля, шум от шагов приведет к тому, что солдаты обернутся и откроют огонь. Алгоритм виртуального зрения заключается в том, что противники, во-первых, имеют такой же угол обзора, как и у игрока, поэтому они не видят, что происходит у них за спиной. Во-вторых, они хуже видят предметы с увеличением расстояния и ухудшением освещенности. Благодаря этим алгоритмам игрок получает возможность, например, тихо прокрадываться за спиной у патруля, прятаться в плохо освещенных участках помещений или проводить отвлекающие маневры.*

НИМ: Очевидно, что без мультиплеера сейчас никуда, особенно в тактических и командных играх. Известно, что вы уделяете этому аспекту большое внимание. В одном из ваших интервью утверждается, что нормально играть в Venom смогут даже владельцы 38800 модемов, сидящие на хлипких линиях. Это правда? Как вы этого добились?

Сергей Забарянский: *Да, это так. Мы пошли по пути, отличному от таких игр, как Quake и Unreal, и получили достаточно приличные результаты. Играть можно как по локальной сети, так и в Интернете. Причем играть в Интернете можно комфортно даже при пинге 600 ms! У обладателей модемов 28800, сидящих на хлипких линиях, появляется реальный шанс получить удовольствие от игры. Максимальное количество игроков – 16 человек. Существует четыре режима сетевой игры: “кооператив”, “захват флага”, “кристалл” и “черный ящик”. Мы сделали акцент на командные игры, поскольку считаем их наиболее интересными. Кроме того, все игры, кроме “кооператива”, происходят на больших открытых уровнях – это наша изюминка. Поэтому даже набивший оскомину “захват флага” будет значительно отличаться от того, к чему мы все привыкли.*





НИМ: Акцент на командные игры – это по-нашему. Вот только если с двумя первыми, классическими, режимами все понятно, то что такое “кристалл” и “черный ящик” – теряемся в догадках.

Сергей Забарянский: *“Черный ящик” - командная игра, где идет борьба за ящик с секретной информацией, которую необходимо расшифровать. Команда, которая это сделает первой, - выигрывает. В начале игры черный ящик появляется на середине уровня, а команды - недалеко от своих баз. На каждой базе есть устройство для декодирования. Ваша задача - принести черный ящик на свою базу и вставить его в декодирующее устройство. За каждую секунду нахождения ящика в декодере команде начисляется одно очко. Для того чтобы “отобрать” черный ящик, противоположной команде достаточно “вынуть” его из декодера - он вновь появится на середине уровня.*

“Кристалл” - тоже командная игра. На базе каждой команды находится четыре генератора энергии, которые используют в качестве источника энергии кристаллы. В любой момент времени на карте находится четыре кристалла. В начале игры два из них находятся ближе к базе вашей команды, два - ближе к базе ваших противников. Когда кристаллы лежат на земле, их месторасположение отмечается на карте обоих команд. За каждые десять секунд работы генератора (со вставленным кристаллом) дается одно очко. Таким образом, каждая из команд стремится защитить уже имеющиеся кристаллы и украсть у противоположной команды оставшиеся.

НИМ: Когда ждать выхода игры? И будут ли еще демо-версии?

Сергей Забарянский: *Игра выйдет осенью этого года. Мы планируем выпустить новую демо-версию в конце лета.*

НИМ: Напоследок давайте поставим точку в вопросе о названии вашей игры. Буквально вчера пришло сообщение о том, что ее английское название изменено с Venom на Codename: Outbreak. Прокомментируйте, пожалуйста, это событие и поведайте, как же обстоят дела с русским названием.



Сергей Забарянский: *Наш западный издатель Virgin Interactive провел социологическое исследование, по результатам которого сделан вывод, что название Codename: Outbreak будет на их рынке более “покупаемым”. На данный момент (10 июля) мы не можем со стопроцентной уверенностью сказать, что это название будет окончательным, но, скорее всего, за рубежом игра выйдет именно как Codename: Outbreak. Что же касается русского названия, то здесь, наоборот, уже все точно и не подлежит изменению – в России и СНГ проект будет иметь название “Веном”.*

НИМ: Спасибо за интереснейшее интервью и новые скриншоты! НИМ желает вам удачи и с нетерпением ждет выхода игры.

Владимир Чаплыгин

По ту сторону фронта

HIDDEN & DANGEROUS 2

Жанр *Combat Sim*
Издатель *G.O.D. Games*
Издатель в России *"1C"*
Разработчик *Illusion Softworks*
Дата выхода *IV квартал 2001 года*

В рейхсканцелярии царит безумие, словно там навеки поселилась чума. Генерал Роммель каждые пять минут снимает фуражку и вытирает вспотевший лоб, офицеры в растерянности, фельдфебели потеряли самообладание, солдаты в окопах откровенно паникуют. Есть из-за чего нервничать: по слухам, скоро в тыл немецким войскам будет заброшено четверо английских спецназовцев. Ветераны утверждают, что легче в одиночку отбиться от атаки моторизованного полка, чем иметь дело с этим квартетом верноподданных королевы...

Прежде чем начать рассказ о H&D2, стоит поведать о подковерной борьбе издателей за этот перспективный проект. До недавнего времени новые игры чешской компании Illusion Softworks собирались издавать Take 2 Interactive и Talonsoft. Вскоре Talonsoft сошла с дистанции, а затем и Take 2 уступила позиции такому мастодонту игровой индустрии, как Gathering of Developers. И совсем не похоже, что такие серьезные дяди просто развлекают себя спихиванием друг другу второсортного товара. Скорее наоборот, они верят в успех разрабатываемых в Illusion Softworks H&D2 и Mafia, отсюда и весь сыр-бор.

Реальная война на наших глазах

Что заставляет наше воображение воспринимать череду изображений на мониторе как настоящую войну? За подробным ответом на этот вопрос отсылаю вас к обзорной статье по жанру combat simulation, расположившейся в журнале неподалеку. Вкратце же отличительные черты спецназовской игры можно сформулировать так: реализм, настоящее оружие и правдоподобные события, умные враги и еще более умные напарники.

С реализмом в H&D все было в порядке, и вторая часть, судя по всему, останется верна традициям. Возможно, без былой переусложненности, но обязательно с высоким уровнем детализации всего и вся. Обнародованные детали будущей игры это полностью подтверждают. К примеру, обещано кошмарное количество (полторы сотни) всевозможных индивидуальных параметров каждой единицы техники, что позволит максимально приблизиться к реальным прототипам времен второй мировой. Поговаривают, что дадут порулить даже самолетом. Старый арсенал пополнится такими вещицами, как Garota, M1 Garand, Flak 38 и огнемет.

По утверждению дизайнера игры Томаша Плухарика (Thomas Pluharik), игра базируется на подлинных событиях, произошедших в период с 1939 по 1945 год. На данный момент заявлены такие места боевых действий, как тропики Бирмы, прохладная Норвегия, знойные африканские пустыни и Англия. Проводится большая работа по воссозданию обмундирования многочисленной немецкой военщины и тщательному моделированию архитектуры. Миссии обещают довольно интересные, причем зачастую они будут включать в себя по два-три задания, начиная от тайной фотосъемки и заканчивая диверсионными действиями.



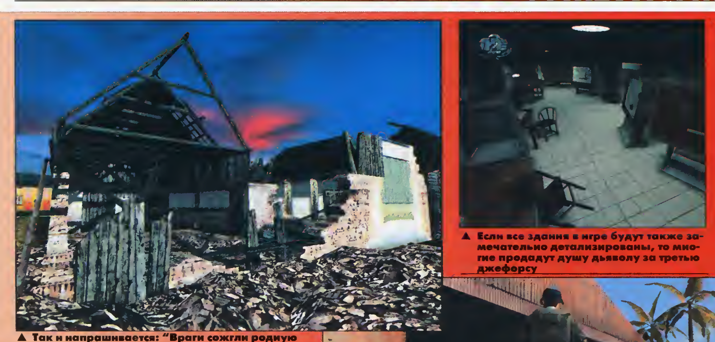
▲ Помните тонущий немецкий крейсер "Латзоу" из первой части? Чем вам этот не нравится?

▼ Гарри собственной персоной

▲ А теперь представьте, как этот поезд будет долго падать в глубокий овраг

Большинство миссий предполагают прохождение при помощи напарников. Для успеха в одних достаточно двух-трех спецназовцев, другие же заставят кидать в пекло всех четверых бойцов. Во второй части "иллюзионисты" углубили специализацию персонажей, будет задействовано намного больше умений. Скажем, не все бойцы умеют в равной степени хорошо плавать или одинаково бесшумно передвигаться – в итоге процесс будет чем-то напоминать небезызвестных Commandos.

Изменениям подверглось и управление напарниками. Чехи пришли к мудрому решению: отныне при помощи удобной карты мы сможем в режиме реального времени посылать своих подопечных чуть ли не за тридевять земель. Карта существовала и ранее, но теперь с ее помощью станет возможно эффективно руководить всей операцией.



▲ Если все здания в игре будут также замечательно детализированы, то многие продадут душу дьяволу за третью джефорсу

▲ Так и напрашивается: "Враги сожгли родную хату"

▲ Кажется, это тот самолет, которым нам дадут порулить разработчики

Усовершенствования коснулись и AI противников: теперь фашисты могут самостоятельно оценивать ситуацию и брать инициативу в свои руки. Если "Ганс" почувствует опасность, он быстренько сбегает за подмогой или постарается короткими очередями прижать вас к земле, чтобы затем вызвать подкрепление и сцапать диверсантов живьем.

Отец родной - движок

К недостаткам первой части многие специалисты причисляли движок, хотя и делали оговорку, что для новичков, работавших над таким грандиозным проектом первый раз в жизни, он просто великолепен. Сейчас Illusion Softworks перешли в лигу профессионалов игростроения, следовательно, и спрос с них иной. Все желающие могут убедиться в качестве H&D2, скачав с сайта разработчиков потрясающий видеоролик и десятки кадров, демонстрирующих детали недоступного пока игрового процесса.

Отдельного внимания заслуживают скриншоты: такой красоты и внимания к мелочам я еще не встречал. Как им это удалось?! Все благодарности стоит отсылать на имя движка LS3D. Помимо обновленной графики и анимации, мотор игры собирается просчитывать "от А до Я" баллистику, а кроме того, осуществлять плавный морфинг всех объектов. В качестве примера приводится возможность различными способами уничтожать предметы интерьера. Мебель при желании можно сжечь, разнести взрывом на куски или же точно выпущенной автоматной очередью превратить журнальный стол в бабушкино решето.

Жажда славы

Не забыт и мультиплеер. Хотя вряд ли следует ожидать закрепления H&D2 на винчестерах игровых клубов и салонов, однако парни из Illusion Softworks обещают восемь многопользовательских услад, начиная от классических дефматчей, царей горы и capture the flag и заканчивая такой экзотикой, как Escort. К чему приведет такая практика в проекте, предназначенном сугубо для одиночного режима, я не знаю. Смею надеяться на лучшее, ибо воспоминания о первой части приводят к блаженству, а выложенные на сайте игры материалы настраивают исключительно на оптимистический лад.





Сон об американском игроделании

Владимир Чаплыгин

TOM CLANCY'S GHOST RECON

Жанр *Combat Sim*
Издатель *Ubi Soft*
Разработчик *Red Storm Entertainment*
Дата выхода *IV квартал 2001 года*

Никогда не угадаешь, где тебя может подкараулить писательская муза. Но однажды... Однажды ночью мне приснился сон. Странный сон. Но интересный. Пробудившись, я незамедлительно вооружился шариковой ручкой, чтобы как можно быстрее воспроизвести на бумаге загадочное видение во всех мельчайших подробностях.

Место действия: США, штаб-квартира компании Red Storm Entertainment.

Сцена первая: Разбор полетов

Том Клэнси проводит совещание, тема которого – подведение финансовых итогов за истекший год и выработка планов на будущее.

В центре кабинета стоит небольшой стол. С одной стороны восседают все штатные сотрудники Red Storm Entertainment, с другой - в кожаном кресле сидит Том Клэнси. На его лице сразу же можно прочитать легкую усталость, губы сурово сжаты. Понурые спины разработчиков (лиц не видно: строго фиксированная камера – типичная издержка любых снов) говорят о том, что идет весьма неприятный разговор. Кто-то ерзает на своем стуле, кто-то чешет затылок в поисках вразумительного ответа на летящую из уст Тома критику.

Том Клэнси: Что же мы имеем, господа? Результаты красноречиво указывают на вашу несостоятельность. Это же надо, за один год вы умудрились выпустить все лишь две игры: походовую стратегию Shadow Watch и TPS Anne McCaffrey's Freedom: First Resistance. Оба продукта отвратительны. Еще один неверный шаг, и наши новые боссы в UbiSoft могут решить вовсе вас распустить. Только этого мне не хватало! Ваши оправдания?

Разработчики: Свою вину не отрицаем. Но мы искали новые пути. Вы же сами полтора года назад говорили, что со вселенной Rainbow Six пора завязывать. Вот мы и...

Т.К.: Это отговорки! Впрочем, действительно, третью Радугу народ не переварил бы... Надо найти выход, верно? Так вот я его отыскал! Объявляю новый проект, он будет называться Tom Clancy's Ghost Recon.

Р.: Если можно, расскажите поподробнее?

Т.К.: Легко. Это будет игра про специальное боевое подразделение The Ghost. Туда входят самые настоящие псы войны, наемники...

Р.: Вам не кажется, что такое уже было?

Т.К.: Не перебивать! Не было. The Ghost воюет не с мелкими террористическими группировками, а с целыми армиями. Примеры: Багдад, Косово, юг Азии. Война будет по полной программе, чтобы и танки стреляли, и вертолеты с воздуха прикрывали, и все как полагается. От вас требуется создать пару десятков миссий, где надо спасать заложников, сбитых американских пилотов или, скажем, организовывать поддержку партизанам, взрывая вместе с ними мосты и прочие коммуникации. Задача ясна? Теперь рассказывайте, что вы можете предложить со своей стороны.

Сцена вторая: Обработка идеи

Все тот же кабинет, только Клэнси уже спокоен, а разработчики повеселели, в их речах появилась уверенность.

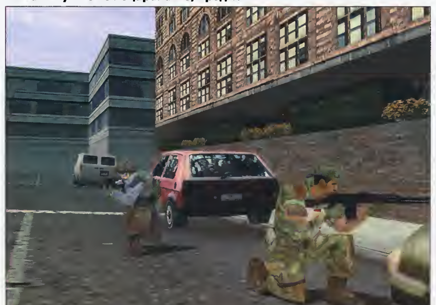
Р.: Ясно, что надо смастерить новый движок, причем не абы какой, а добротный: с просчитыванием разрушений, с максимальной детализацией персонажей, чтобы полигонов везде много было. Короче говоря, в плане графики постараемся быть впереди планеты всей.

Т.К.: Конечно, само собою. А что вы можете мне сказать по поводу реализма? Ведь надо продолжать славные традиции Rainbow Six.

Р.: Постараемся. Придется раскошелиться за право использования реально существующего оружия, но овчинка выделки стоит, сами ведь знаете. Пока точный список стволов назвать не можем, но наверняка будет автоматическая винтовка M16A2 с подствольным гранатометом, реализуем OICW и еще с десяток смертоносных машинок. Как и с "Радугой", придется поработать над баллистикой и motion capture, благо, опыт имеется. Разумеется, сделаем разные способы



▼ **Машину мне не поцарапайте, кроды!**



«Три Королевства» — это широко известная и всеми читаемая китайская эпическая поэма о борьбе между тремя граничащими вселенными.

«Три Королевства» — это сочетание RTS и RPG с добавлением научной фантастики и средневековой фэнтази.

Пройдя через пространственные ворота, вам предстоит вести войну против армий Древнего Китая, средневекового магического королевства и футуристического механизированного мира.

Каждая вселенная будет заполнена мифическими существами, такими, например, как летающий Кирин и огнедышащие драконы.

Вы столкнетесь лицом к лицу с перевоплощениями киборгов, а так же с обезьянами Шаолинь.

Ваша задача: изучить технологию военного искусства, освоить науку магии и завоевать три королевства.

Три Королевства II

Three Kingdoms II: Divine Destiny ™



Судьба легендарной территории «Трёх Королевств» в ваших руках

* *R*TS с элементами RPG
* *Т*ри разнообразных мира с более 50 видами юнитов
* *И*стория развивается вокруг 12 основных героев
* *П*оддержка игры по сети через модем, LAN и Internet
* *Р*едактор карт и миссий
* *П*оддержка 3D звуковых карт A3D, EAX и Dolby Surround Sound

Системные требования:
Windows 95/98; Pentium Celeron 300; 64 Mb RAM; 8x CD-ROM;
звуковая карта, совместимая с DirectX 6.1;
видеокарта, совместимая с DirectX 6.1; 150MB свободного места





г. Челябинск
Ул. Цвилинга д.64

г. Махачкала
Ул. Дахадаева д.11

г. Новороссийск
Ул. Энгельса д.76
Ул. Рубина д.5
Проспект Ленина д.23

г. Норильск
Ул. Талнахская д.79

г. Новосибирск
Ул. Ленина д.10
Ул. Фабричная д.4, оф.311

г. Иркутск
Ул. Некрасова д.1
Ул, Байкальская д.69
Ул. Литаинова д.1
Ул. Урицкого д.1, д.18
Ул. Волжская д.14А

г. Уфа
Пр. Октября д.56

г. Ставрололь
ул. Коминтарна д 42
магазин «Инфа»
ул. Комсомольска д.58

г. Краснодар
ул. Атарбекоаа д.47г.

г. Сызрань
ул. Советская д.22, д.51

г. Владимир
ул Каманина д.30/18

г. Воронеж
Ул. Плеханоаа д.48
Ул. Карла Мвркса д.67

г. Волгодонск
Ростовская обл.
ул. Строителей д.21
пр. Курчатова д.17

г. Курск
ул. Ленина д.2,
гостиница «Центральная»
5 этаж

г. Саратов
Ул. Астраханская д.140
Ул. Степана разина д.80

г. Сургут
Ул. Энгельса д.11 блок «Б»
клуб. «Дигер».
Ул. Майская д.14
Ул Мира д 37
магазин «Дрим»

г. Магадан
Парковая д.13 к.205

г. Якутск
ул. Ярославского д.20

г. Апатиты
ул. Ферсмана д.15

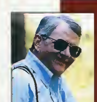
г. Саранск
ул. Пролетарская д.46

Москва
Сеть магазинов «СОЮЗ»
ТВЦ Горбушка Ул. Барклая
д.10 корп 17, 1 эт. пав.1015

г. С.-Петербург
Загородный пр. д.10
Невский пр д 52/54
Лиговский пр. д.107
Василевский остров,
Средний пр. д.46

г. Барнаул
Социалистический пр. д.109

г. Южно - Сахалинск
Ул. Емельянова д.34А



Том Клэнси – человек- субмарина?

Том Клэнси после окончания колледжа Лойолы (Балтимор) по специализации "английский язык" работал обыкновенным страховым агентом. История его восхождения к славе началась в 1984-м году, когда он написал свой первый роман – "Охота за "Красным Октябрем". Невероятно удачный дебют на литературном поприще сразу же принес автору мировую известность, впоследствии его книги окрестят технотриллерами. И будет этих книг немало. Приведу список самых популярных: "Красный шторм", "Игры патриотов", "Кремлевский кардинал", "Прямая и ясная угроза", "Все страхи мира" (на мой субъективный взгляд - апогей всего творчества), "Долг чести", "Без жалости", "Слово президента" и "Медведь и Дракон". Причем последнее произведение еще не переводилось на русский язык (*Я бы еще добавил его серии Power Plays, Op Center и то, что называется non-fiction – книги Submarine, Fighter Wing, Armored Cav, где он рассказывает о подлодках, самолетах и танках – прим. А. Ламтюгова*).

В игровой индустрии Том Клэнси в первый раз фигурировал аж в далеком 1988 году: он косвенно участвовал в создании симулятора подводной лодки Red Storm Rising. В 1996 году Клэнси совместно с Дугом Литтлджонсом основывает собственную компанию Red Storm Entertainment. А весной 1997 года вышел еще один симулятор (полуаркадный) подводной лодки Tom Clancy SSN (в списке разработчиков фигурирует компания Clancy Interactive Entertainment). С той поры имя Тома в названии стало своего рода знаком качества, ГОСТ'ом, если хотите.

С 1998 по 2001 год с грифом "Tom Clancy's" выходило не так уж много игр. Две чудноватые стратегии (Politika и ruthless.com), а также две великих игры, которые в этом номере не раз будут упомянуты: Tom Clancy's Rainbow Six и Tom Clancy's Rainbow Six: Rogue Spear (сознательно не учитываю многочисленные адд-оны к ним). Некоторые к данному списку относят и игру Force 21. Что же, это вопрос спорный: Том имел только косвенное отношение к созданию сюжета и его имя в названии не фигурирует. Наконец, последним в нашем списке числится нынешняя игра, находящаяся в разработке. Посмотрим, во что выльется очередная попытка Тома Клэнси подчинить себе виртуальных спецназовцев.



передвижения, как в Delta Force... В общем, стандартный набор. Да, чуть не забыли, останется знакомый всем по "Радуге" специфический вид из дула.

Т.К.: А что-нибудь особенное собираетесь сделать?

Р.: Обижаете. Мы тут придумали кое-что. Качество ведения огня теперь будет зависеть от способа передвижения. Если боец бежит, то прицел сильно прыгает из стороны в сторону и велик риск того, что все пули улетят "в молоко". Зато если игрок додумается стрелять из положений "лежа" или "с колена", меткость его будет соответствующей.

Сцена третья: Скелет наращивает мясо

Т.К.: Ну, что еще по игровому процессу придумали?

Р.: А что тут мудрить. Надо брать примеры с других спецназовских игр. Сделаем своеобразную смесь из DF и Operation Flashpoint. Народу должно понравиться.

Т.К.: Но надо же и что-то свое сделать.

Р.: Разумеется. Мы откажемся от тщательного планирования предстоящих миссий. Помните, как многие стирали со своих винчестеров Rainbow Six только из-за данного своеобразного стратегического элемента? Зато теперь можно отдавать команды в реальном времени, как в Hidden & Dangerous или SWAT3. Нажал клавишу "пробел" и командуй сколько душе угодно. Из прошлых наработок пригодится возможность брать управление то одним бойцом, то другим. Оставим специализацию: будут снайперы, штурмовики, взрывники и тому подобное.

Т.К.: И это все? Чего так мало?

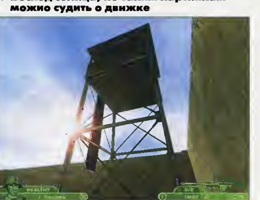
Р.: Так времени на обдумывание не было, потом еще что-нибудь добавим.

Сцена четвертая: PR работает отлично

Т.К.: Что ж, ваши предложения меня вполне устраивают. Самое главное для нас – остаться на плаву, ибо этот проект решит нашу дальнейшую судьбу. Я-то без хлеба с икрой не останусь, а вот вам придется попотеть основательно. Публика в вас не особо верит.

Р.: Ничего, мы постараемся. Надо как можно ярче засветиться на различных выставках, да и в прессе стоит шум поднять. Мол, смотрите, какой хит создается, приготовьтесь испытать истинное наслаждение! А дальше - как карта ляжет.

▼ **Восход солнца, по таким картинкам можно судить о движке**



Т.К.: Согласен. На сегодня все, собрание окончено. Приступайте к работе, удачи.

P.S. Разумеется, мой сон не имеет ни малейшего отношения к тому, что в действительности происходит в недрах Red Storm Entertainment. Хотя кто его знает. Обидно только за Гену Филатова – так хотелось увидеться с ним еще раз.


Пророк и Убийца 2
ТАЙНА АЛАМУТА
Танкред де Нерак, в прошлом — рыцарь Ордена Тамплиеров, разыскивает своего заклятого врага — лжепророка Симона де Лакруа, обманувшего и погубившего целый город Джебус. Тамплиер-отступник поклялся отомстить лжепророку. Встреча двух врагов неминуема, и вам предстоит стать участником трагической развязки истории о пророке и убийце...
• Продолжение игр «Пилигрим» и «Пророк и Убийца», включающее краткий пересказ предыдущей игры.
• Сражения и мистические приключения в атмосфере сказок «1000 и 1 ночи».
• Удивительно разнообразный игровой мир: легендарная крепость ассасинов Аламут, Долина Наслаждений, монастырь Святой Катерины, полные привидений копи на берегу Мертвого моря и бескрайняя пустыня, населенная джиннами, околдованными женщинами и призраками...
• Полный перевод на русский язык, профессиональный звук.
2 CD
Пророк и Убийца 2
ТАЙНА АЛАМУТА
ИГРОТЕКА
Пророк и Убийца 2

Наших в городе много?

Ведущий рубрики – J7

Он обещал вернуться и сдержит слово

Infogrames создает серию игр по фильмам Terminator и Terminator 2

В начале июня компания Infogrames анонсировала разработку двух игр по мотивам фильмов Terminator и Terminator 2: Judgment Day. По условиям заключенного соглашения с обладателями прав, Infogrames теперь может заниматься созданием и публикаций игр в этой вселенной без оглядки на кого бы то ни было. Интересно, что мелькала информация аж о четырех проектах, основанных на столь известном мире, разделенным на две части - мирное настоящее и тревожное будущее. Кто знает, вдруг сценаристы возьмут в оборот и снимающийся Terminator 3? Трудно сказать, будут ли все четыре игры принадлежать к жанру экшен, но что касается первых двух - это совершенно точно. Начало сеанса - весной следующего года.

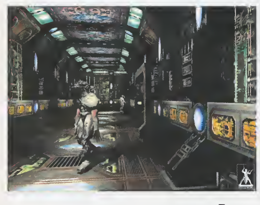
Команч обогнал покойников

Релиз Necrocide перенесен

Во второй раз перенесена дата релиза несколько странного (тем, что он использует заезженную тему "живых мертвецов") экшена Necrocide: The Dead Must Die. Теперь это зима 2002 года. По слухам, проект был близок к закрытию, но, как оказалось на самом деле, команда разработчиков всего лишь немного переориентировалась на другое направление - необходимо было срочно доводить до ума Comanche 4. К Necrocide в Novalogic вернутся позднее.

С серьезным лицом следом за Сэмом

Internal Pain - новое имя в семье шутеров



Анонсирован один любопытный экшен-проект - Internal Pain от словацкой Fantasy Studio. По сюжету события разворачиваются после катастрофы, заставившей обитателей нашей галактики искать новое прибежище. Такое место было найдено, но, как обычно бывает, оно оказалось в центре внимания не только бесприютного человечества, но и еще трех рас. Постепенно конфликт достиг такой стадии, что стало ясно – победитель в схватке будет только один. В общем, все вполне стандартно. Управлять выбранным персонажем вам придется от первого лица, продвигаясь через четыре десятка уникальных уровней и испытывая постоянное давление со стороны подкованного искусственного интеллекта. Если вам наскучит это занятие, то можете попробовать свои силы в режиме дефматча или пройти игру совместно с приятелями. Это направление после оглушительного успеха Serious Sam выглядит более чем перспективно.

Ложечку - за майора, а за полковника - черпачок...

Объявлено расписание выхода адд-онов к Operation Flashpoint



Согласно официальному пресс-релизу компании Codemasters, в скором времени следует ждать адд-онов к Operation Flashpoint, специальные разделы по которой есть почти при всех крупных игровых сайтах, где внимание к игре не угасает ни на минуту. Первый адд-он появится уже в июле, но по размерам будет невелик. В него войдут две одиночные и пять многопользовательских миссий, охотничья двустволка "Kozlice", транспортный вертолет NATO и советский штурмовик Су-25. Вторым аддоном нас побалуют в августе: такое же количество многопользовательских и одиночных миссий, новый вертолет, гранатометы, противовоздушная пушка, улучшения сетевой части, повышение стабильности игры, общая оптимизация. Третий адд-он - в сентябре. Содержать он будет ровно столько же многопользовательских и одиночных миссий, как и два предыдущих дополнения, а кроме того, два либо бронетранспортера, либо машины. Порции, конечно, небольшие, но чего душой кривить - вкуснейшие, по крайней мере, с виду.

Боль в демо-варианте

Разработчики о демо-версии Max Payne

На официальном форуме Max Payne сотрудники Remedy Entertainment на заданный вопрос относительно выпуска демо-версии этого шутера заявили, что планируют это сделать после релиза. По их словам, они уже вплотную приблизились к завершающей стадии работы над игрой, поэтому отвлекаться пока не намерены. Основываясь на их высказываниях, можно сделать вывод, что демка появится примерно на две недели позже самой игры. Возможно, для некоторых игроков она послужит отрадой,



а для других - сплошным огорчением, так как системные требования Max Payne по-настоящему велики.

Сфера круче! Нет, Кланы! А я говорю - Сфера!

Анонсирован адд-он к MechWarrior 4



Последний анонс этого месяца - адд-он к MechWarrior 4 под названием MechWarrior 4: Black Knight. Игрок окажется вовлеченным в противостояние Black Legion и House Steiner на Kentares IV с применением новой наземной и воздушной техники (типы и названия пока не уточняются). Слегка отшлифована графика, добавлены различные игровые режимы (Absolute Attrition, Strongholds, Siege Assault, Giant Killers и Clan vs. Inner Sphere), и новые карты - без них никуда. Вам кажется, что этого мало? А вот поклонники MW4, без малейшего сомнения, будут отсчитывать дни и часы до выхода адд-она. Помочь скоротать ожидание призван официальный сайт MW4: BK, расположенный по адресу http://www.microsoft.com/games/mechwarrior4. И не забудьте, что там уже опубликованы первые скриншоты.

Спорт прошел?

Киберспорт=тимплей

Энджел Мунoз, глава CPL и далеко не последний человек в деле мирового киберспорта, сделал заявление, которого, в принципе, следовало ожидать. Смысл его сводится к следующему: сейчас киберспорт приближается к своеобразной развилке, от выбора пути будет зависеть все его будущее - либо он окажется в застое, либо будет развиваться. Как вы, наверное, поняли, первый вариант - это продолжение организации дуэльных чемпионатов, по какой игре - не суть важно. Второй - командные игры, тимплей. Да, конечно, любой квейкер или анрылер со стажем вам в два счета на пальцах объяснит, что такое дуэли и почему их играть интереснее, чем тимплей, а также почему создание лиги из действительно серьезно конкурирующих команд в России сейчас обречено на провал. Но кто говорит о России? Кто говорит о профессионалах в дуэлях? Вот сухая статистика: 250.000 игроков ежедневно заходят на серверы Counter-Strike, 700.000 людей хотя бы раз играло в CS по Интернету, к концу года количество игроков в CS может превысить миллион. Речь идет о том, чтобы киберспорт стал массовым явлением. Counter-Strike вполне подходит для этой цели. Unreal, Quake? Большей частью - тимплей, но много ли тимплейных команд, предпочитающих эти игры? Легко ли стать профи в тимплее в том же Q3? Мнение профессионалов будет учитываться, но лишь после мнения большинства, которое, как вы понимаете, никогда не станет профессионально играющим. Замкнутый круг. Результат? Следующий год - так называемый год тимплея. Масса турниров по CS, астрономические призовые фонды (например, в 2002 году летний чемпионат по CS будет иметь призовой фонд $150.000). Quake и прочие плавно отходят на второй план.

Почувствуйте разницу

Подробности о пойнт-релизе 1.29f для Quake 3

Вышел новый пойнт-релиз под номером 1.29f для Quake 3. Изменения более чем значительные: модифицированные турнирные карты; оптимизированный сетевой код, позволяющий играть с приемлемой скоростью даже через модемное соединение; новые графические эффекты для оружия (по умолчанию выключены, включаются через консоль командами cg_oldRail 0 (рэйлган), cg_oldRocket 0 (рокетлаунчер), cg_oldPlasma 0 (плазмаган), cg_trueLightning 0.5 (шафт)). В NT 4 отныне нормально работает звук, изменена анимация моделей, увеличена стабильность серверов и исправлены ошибки, приводящие к их зависанию после длительной работы. Думаете, это все? Ничего подобного. Внимательно читайте readme-файл, идущий вместе с патчем, найти который можно на сайте Навигатора. Небольшое замечание: пока еще не проводилось ни одного чемпионата на этой версии Quake 3, поэтому о его действительных достоинствах и недостатках судить пока рано.

Дрожь Земли

Quake исполнилось пять лет



И снова в нашем разделе радостное оживление. Вслед за Wolf3D и DOOM юбилей справляет Quake! Пять лет назад, 22 июня 1996, он появился на свет в виде shareware, постепенно распространившись по всему миру. Что было дальше? А то вы не знаете! Метровые заголовки во всех игровых журналах, масса чемпионатов, модов, утилит, карт, триксов, скоростные прохождения с уничтожением всех монстров и без, вновь ставшее расхожим выражение "вызов на дуэль", сутки напролет за монитором... Это жизнь. Это эпоха. Начавшаяся тогда, пять лет назад, но не закончившаяся до сих пор. Много ли игр могут похвастаться таким долголетием? Причем не мнимым, а настоящим, когда о них не забывают никогда, играя дома, на работе, после работы и вместо нее? Опустите рокетлаунчер, когда сегодня встретите шамблера. Улыбнитесь, пусть даже эта улыбка станет последней. Сегодня - можно. У него праздник.



Андрей Щур

ДАЛЬНИЙ ПРИЦЕЛ

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX: BLACK THORN

Жанр *Combat Sim*
Издатель *Ubi Soft*
Разработчик *Red Storm Entertainment*
Дата выхода *IV квартал 2001 года*





Чтобы продолжение вашей нашумевшей игры бросились покупать, как только оно появится на прилавках, можно долго и с выражением молчать о ней перед журналистами, изредка подбрасывая крупицы информации и позволяя воображению фанатов дорисовывать будущий шедевр. А можно так задолбать всех адд-онами, что покупать будут просто по привычке – вырабатывается условный рефлекс. С прискорбием приходится отметить, что компания Red Storm, похоже, придерживается второй тактики в продвижении своих игр на рынке. В скором будущем нас ожидает очередное продолжение приключений команды Rainbow 6 на движке Rogue Spear.

Сами разработчики называют свое новое творение не продолжением Rogue Spear, а абсолютно самостоятельным продуктом, не требующим наличия на винте оригинального R6: RS. Black Thorn будет иметь свою собственную сюжетную линию, не связанную с событиями предыдущих частей. Известно, что игра будет включать в себя 10 новых одиночных и 6 многопользовательских карт, которые позволят заняться террорист-хантингом в таких экзотических местах, как японская пагода, склад тактического оружия на Аляске, а также таинственном Kirtmand Zoo.

Прибудет полку оружейного, которому игра, кстати сказать, обязана половиной своего успеха. Всего обещано 14 новых видов "пороховых самострелов", включая два только для террористов и их друзей и только в мультиплеере. Из пистолетов появятся Sig P228 и Steyr SPP, из пистолетов-пулеметов - сказочный FN P90, раздел штурмовых винтовок обогатится долгожданными FAMAS и FN FAL, террористам станут доступны GALIL ARM и Valmet M82. Также появится снайперская Sig SSG3000, а любителей сильной отдачи порадует старичок M60.

Графически Black Thorn будет основываться, как уже упоминалось, на движке RS: Urban Ops. В очередной раз улучшенном и доработанном. Движок, прямо скажем, такой свежести, что даже некрофилы носы воротят, посему все "косметические доработки" ему, как мертвому припарки, а место его в гробу и белых тапках. Ну сколько можно убивать этих угловатых "нечт", отчего-то именуемых "террористами"?!

CONFLICT: DESERT STORM

Жанр *Combat Sim*
Издатель *SCi Online*
Разработчик *Pivotal Games*
Дата выхода *2002 год*



Кувейт, как нам всем известно из передач ЦТ, американцы отвоевали ракетами и бомбардировщиками. Найдут, бывалоча, со спутника одинокий Т-62 в пустыне, шандарахнут по квадрату ракетным ударом (парой ракет еще и в Иран попадут случайно), отбомбятся потом для верности крылом Б-52 по воронке и на следующий день трубят по всему миру об удачно отбитой атаке иракских войск. К чему я все это? К разговору о степени важности диверсионных ударов по территории противника американскими спецподразделениями. А задумался я над их важностью (да и смыслом), потому как примерно через год на свет появится игра, повествующая именно об этих самых ударах.

В Conflict: Desert Storm нам отведут роль командира отряда американского спецназа из четырех человек, специализирующегося, как несложно догадаться, на безобразиях в тылу врага. Причем каждый из членов отряда является экспертом в своей особой области: кто людям в голове лишние дырки делает (снайперы), кто казенное имущество преднамеренно портит (подрывники-пироманы). Есть и коварные тихони-инфильтраторы, и шумные гранато- и пулеметчики. Для любителей РПГ-элементов введена система прокачки профессиональных скиллов.

Движок игры, патетично обзываемый разработчиками NURBS и котирующийся (ими же) как "движок нового поколения", благодаря своей универсальности позволит моделировать и бескрайние дали кувейтской степи (то есть, тьфу, пустыни), и внутреннее убранство иракских подземных военных баз.

Предполагается наличие ставшего уже обязательным стандартом "интерактивного общения с танками и вертолетами". Правда, пока не уточнялось, придется ли их просто взрывать или перед этим на них дадут покататься.

А теперь скажите мне – ну зачем нужно брать несчастную войну в Персидском заливе в качестве бэкграунда? Если там эти спецназовцы ничем не отличились, кроме лазерных подсветок для тех же бомбовых ударов? Льстят себе американцы. Безбожно.

PRISONER OF WAR

Жанр Action
Издатель Codemasters
Разработчик Wide Games
Дата выхода IV квартал 2001 года

Вы никогда не задумывались, что происходит с диверсантами из Hidden & Dangerous после того, как на экране появляется злосчастная надпись Mission failed? Если задуматься, то ведь их же немцы потом ловили. А поймав, сажали. Кого в застенки гестапо (что было чревато, если вспомнить похождения Блашковица), а кого и просто в лагерь для военнопленных. Внимание! Тут мы подходим к самому главному. Оказывается, бежать-то можно не только из подземных бункеров, но и из лагерей! Вот примерно так и пришла в голову ребятам из Wide Games мысль создать 3D-симулятор группового побега из лагеря для военнопленных во время второй мировой войны.

В игре мы будем управлять действиями четырех офицеров войск союзников, волею судеб попавших в один лагерь. Офицеры подобраны по национальному признаку: американец, британец, француз и голландец. С этим все просто замечательно – интернационализм во всей красе. Русских, как обычно, забыли, да и не очень-то и хотелось. Но вот дальше... Пресс-релиз читается, как один большой анекдот. Как вам нравится такая фраза "им предстоит сбежать из таких лагерей, как Salonika, Stalag Luft I, Stalag Luft III и Colditz". В каком это смысле? То есть мы сбегаем – нас ловят и опять сажают, но уже туда, где режим построже. Какие гуманные немцы! Нет чтоб расстрелять и больше не мучиться. А вот еще "каждый лагерь – один большой уровень с невероятным уровнем детализации и свободы перемещения". Невероятная свобода перемещения в лагере для военнопленных – это стильно! А как вам нравится такой скилл персонажей, как "charm"? Кого они там кадрить собрались? И обратите внимание на прилагаемый скриншот с крадущимся по стене заключенным – это ж насколько прокачанный stealth должен быть, чтобы среди бела дня так ползать на виду у всех?!

Возможно, я чересчур придирчив, ведь в проекте собираются реализовать немало любопытных задумок. Стиль прохождения игры определяется разработчиками как гремучая смесь stealth и action с несколькими путями достижения цели – от угона грузовиков до улета на самодельном дельтаплане. У персонажей будет наличествовать большое количество навыков, включая даже знание языков.





3D WORLD WAR II

Жанр FPS
Издатель GameActive Networks
Разработчик LippieSoft
Дата выхода III квартал 2001 года

Предполагалось, что в этом номере все минипревьюшки будут на спецназовскую или околоспецназовскую тему. Но когда мы увидели 3D WW II, то поняли: без него номер – не номер.

Вы будете смеяться, но 3D WW II – это шутер. Более того, про немцев. Что? Кто сказал: "Да ведь тут же гоблины на скриншотах!"? Это не гоблины, уважаемый, это истинные арийцы в понимании программистов из LippieSoft. Нет, они немцев не то чтобы ненавидят, они их, наверное, просто никогда не видели. Впрочем, у них и главный герой (американец) тоже рылом не вышел. И ростом. И фигурой. Если те гоблины, то это дварф вылитый. Звать нашего доблестного дварфа капитаном отдела секретных операций Джэком Крашером. Фамилия у него очень кратко и точно характеризует принцип прохождения этого отстоя. Что? Реализм? Как, извините? Уан шот = уан кил? Забудьте, как страшный сон. Если у немцев в рядовых гоблины, то в унтер-офицерах как минимум огры должны быть, а эту братию только Томпсон +2 берет.

Разработчики гордо заявляют о возвращении к чистой аркаде, берущей свое начало от достопочтенного "Вольфа". Ну, не знаю, как у них с аркадностью выйдет, но к "Вольфу" они точно приблизились. Только не к новому. К старому, оригинальному.

Ну, и напоследок: угадайте, о чем думают разработчики в процессе ваяния данного шедевра? Нет, не о том, чтобы бросить эту дохлую затею и записаться в Канаду лесорубами. Они думают (сами в интервью признались) над гениальным по своей сути вопросом: а делать ли продолжение! Что ж, пожелаем этим святым людям успешно закончить работу умственного труда и сделать правильный выбор. Я думаю, вы уже поняли, какой.



Павел Шумилов

Третья половина

HALF-LIFE: BLUE SHIFT

Жанр FPS
Издатель Sierra Studios
Разработчик Gearbox Software
Требуется Pentium 233, 32 Mb
Рекомендуется Pentium III 450, 64 Mb, 3D-уск.

Письмо первое

Здравствуйте, мамо! Вы догадались, что это ваш любимый и единственный сын Борис? Тогда сообщаю, таки это именно я. Автобус немилосердно трясет, поэтому прошу прощения за почерк, орфографию и пунктуацию. Вот и закончилась моя служба в рядах американской военщины, чему я несказанно рад. Сослуживцы тоже радовались расставанию со мной, а больше всех радовался капрал Шеппард. Он так расчувствовался, что позабыл даже немногие известные ему слова и изъяснялся междометиями и жестами. Кстати, мамо, вы повесили на стенку его фото с нарисованными концентрическими окружностями, которое я прислал в прошлом письме? Приеду, буду метать в него вилки и ложки. Потому что ножи и дурак метать умеет. Впрочем, расстались мы тепло. Он помахал мне пудовым кулаком, я показал ему обидный американский жест. Но издалека и через заднее стекло автобуса. Бегает наш капрал хорошо, а вот дыхалка слабовата – отстал на подъеме через пару километров. На этой оптимистичной ноте отхожу ко сну, а письмо кину в ящик на первой остановке.

Письмо второе

Добрый вечер вашей хате! Видно, нескоро я окажусь дома. Трамвайный вагончик уносит меня в недра НИИ "Черное мясо" (видать, изучают кулинарные свойства негров, узнаю точнее - напишу). Буду работать охранником, им крепкие ребята не помешают. Здешние копы – сплошные хлюпики, еле табельную хлопушку поднимают. Недавно устроили турнир по армрестлингу, я немного увлекся. Пришлось писать объяснительную. Но гипс тому парню скоро снимут. Нет, он на меня не в обиде. Я ему подарил настоящий спецназовский нож, позаимствованный на прощание у Шеппарда. А попал я сюда, в общем-то, случайно. Встретил в придорожной забегаловке нашего бывшего соседа, Гордона. Помните, мамо, очкарика из квартиры напротив? Мы, бывало, с пацанами мячик по двору пинаем, а он – скрипку. Культурный. Так вот, посидели, выпили, поговорили, выпили, еще выпи-

Потерянного не вернешь. Баба, падая с возу, свернула себе шею; ушедшая сквозь дырки в решете вода впиталась в песок; воздушный шарик, вырванный ветром из детской руки, растворился в небе. Аллес. Никакие адд-оны уже не смогут закрутить стрелки часов назад. Если бы в Half-Life изначально было несколько персонажей и несколько сюжетных линий, пересекающихся на протяжении игры и сплетающихся в тугой клубок в финале, это было бы верхом великолепия. Сейчас же попытки вновь подоить кошельки многочисленных фанатов первого "Полураспада" выглядит уже не совсем красиво.

Айн, цвай, полицай...

Есть у нового героя, охранника из комплекса "Черная месса" Барни Калхуна, одно несомненное достоинство: на нем заканчивается череда гуманоидных персонажей, способных держать в верхних конечностях оружие (как следствие - потенциальных героев продолжений). Можно, конечно, ждать эпизода от лица таинственного "человека с дипломатом", без которого не обошелся и данный проект, но вряд ли остатки совести позволят разработчикам дать в руки этому серьезному мужчине монтировку. А "thief-style" экшен без оружия, игра за VIP в течение нескольких часов подряд вряд ли глянется простым любителям CS и "чиста слегонца пострелять". С другой стороны, становится жутко при мысли о том, какая непаханая целина расстелется перед Сьеррой, вздумай та обратить внимание на инопланетную армию вторжения.

Тех же щей

В принципе, если рассуждать беспристрастно, охладив предварительно в сугробе разум возмущенный, – игра неплоха. Оригинальный Half-Life заслуженно входит в когорту лучших FPS, а перед нами именно HL во всей своей первозданной красоте. Динамичный игровой процесс, в котором перестрелки перемежаются с прыжковыми задачками, а временами даже приходится пошевелить мозговой извилиной. Захватывающие бои с отрядами спецназа, заставляющие забывать о том, что перед тобой, по сути, боты, и действовать, как против живых людей. Скриптовые сценки, создающие незабываемую атмосферу и оживляющие статичный мир шутера, спроектированный лишь для того, чтобы главный герой победно промаршировал по нему к хэппи-энду. Интерес-

▼ Сидим, боимся





▲ **Предлагают поработать лифтером. Поездка закончится печально...**

ные сюжетные ходы, логично выглядящие уровни, наконец - путешествия в мир инопланетян и обратно. Тот самый вкус?

Федот, да не тот

Даже хорошее вино может со временем превратиться в уксус. Вот и Blue Shift через некоторое время вместо интереса начинает вызывать лишь зевоту. Извилины достаточно всего одной, так как паззлы просты до безобразия и решаются на рефлексах. Порадовала только задача с бассейном, полным кислоты. Из инопланетян некоторое беспокойство доставляют лишь местные "энерджайзеры". Даже headcrab'ы расставлены по уровням настолько бездарно, что напугать не смогли ни разу: их практически всегда видно издалека и не составляет труда расстрелять мозгоеда из табельного пистолета. Спецназовцам сделали тотальную лоботомию, хотя разработчики и расточали обещания улучшить интеллект и привить шеппардам умение работать в команде. Однако их командные действия выражаются лишь в бестолковой беготне под обстрелом да в умении посылать вперед на верную смерть одного из своих. Скрипты, бывшие таким откровением в 1998 году, сейчас совершенно не впечатляют. А главная претензия – мало. Причем всего.

Хошь не хошь, а маловато

Новшеств нет вообще. Остального катастрофически не хватает. Мало оружия, нас лишили лазерных мин, арбалета со снайперским прицелом и прочих убойных изобретений земного ВПК, не говоря уж о алиенских штучках. Где маленькие одноглазые взрывоопасные зверюшки, которые так любят, когда им чешут пузо? Мало серьезных противников. По ходу игры встретится пара ино-

▼ **Видимо, монстры позарились на джип, но хозяин машины стоял до последнего**



ли, повеселились, еще посидели. Теперь уже в местном "обезьяннике". Там он мне и предложил в этот НИИ завербоваться. Я не жалею, платят хорошо, работа не пыльная – знай, жми на кнопки. А еще обещают вскоре устроить персоналу экскурсии по невиданным местам. Может, в Диснейленд свозят?

Письмо третье

Диснейленд, мамо, приехал к нам сам. Без ансамбля, зато с зоопарком. Ученые этому не рады, да и мне не по себе. Уж больно зверюшки добрые: как учуют кого, так сразу щупальца веером и бегут в объятья. Соскучились, значит. Хорошо все-таки, что вы в школе записали меня в кружок юных техников, а не в балетную студию, как того хотела наша тетя, чтоб ей в гробу не икалось. Навыки не пропали, от монстров отмахиваюсь монтировкой, берегу патроны. Хотя все обоймы на стрельбище я сегодня привычно распихал по карманам, однако патронов много не бывает. Утомили одноглазые "мегавольты", с такой наружностью надо сидеть в темном чулане и кричать "Занято!", а они по коридорам научного учреждения шляются. Расковырял одного, но батарейки не нашел. Откуда они электричество берут? Да, письмо это под диктовку пишет сидящий на шкафу ученый, пока я держу под прицелом дверь. Так что не обращайте внимания на капли крови – он устал после рабочего дня. Нутром чую, без Гордона тут не обошлось. Еще в детстве во всем доме пробки постоянно пережигал, Фарадей недоделанный, эрстеда ему в конденсатор. Встречу – дам в ухо. На сем прощаюсь, как все утрясется – напишу.

Письмо четвертое

Сдается мне, мамо, что рано я попрощался с капралом Шеппардом. Сегодня встретил сослуживцев. До чего тупые! На дворе лето, солнце жарит, а они в масхалатах расцветки "мокрый снег". Других, видать, на складе не было. И в противогазах. Страшные, как ваша племянница без косметики. Хотя капрал и без противогаза не Ди Каприо. За что они так меня не любят? Пришлось подарить им гранату, чтоб отвязались. Может, и капрал был среди них. Хорошо бы. Жаль, по ошметкам никого опознать не удалось. Зато теперь нет проблем с патронами и хорошим оружием – сами приносят. Проблемы есть с тем, что бы съесть. Обед-то я пропустил, да и с ужином, похоже, проблемы. Хотел по заветам моего кумира Джона Мэйтрикса из фильма "Коммандо" схрумкать на завтрак зеленого берета. Как назло, попадаются только красные. Хорошо, что набрел на гнездо headcrab'ов. Если сварить – ничем не хуже дальневосточных крабов. Мелковаты только. Долго искал человека, кото-

рый поможет мне смыться из этого странного места. Нашел. Тот сидел в запломбированном вагоне, на запасном пути, совсем как вождь мирового пролетариата. Ладно, до новых встреч, смотрю, доктор Резерфорд уже завел свою шарманку, кричит чего-то про "сникерсы". Пора в телепорт.

Письмо пятое

Приветствует вас, мамо, уже не просто охранник и сын, а самый настоящий космонавт. Вы бы видели это небо... Жуткое зрелище, между нами говоря, но мне отвлекаться некогда - вся здешняя фауна решила пересчитать мои внутренние органы. Да и флора не отстает, растения какие-то хищные, клюются. Сам видел, как одно такое заклевало насмерть нескольких местных, направлявшихся ко мне. Я ему семечек в благодарность отсыпал. Мы с ним даже подружились. Вот сижу теперь под этим растением, гляжу на могучий агрегат, великое достижение человеческой мысли, и пробирает меня заслуженная гордость. Толпа яйцеголовых ничего сделать не могла, вон их трупы везде раскиданы, а ваш сын влегкую завел эту технику. Всего с двух пинков, как папину "Победу". Я на нем даже расписался на радостях. Нацарапал гвоздем свои инициалы и послание инопланетянам. Если переведут, порадуются. А еще, мамо, я вам в подарок щеночка привезу. Головы у него нет, но это и к лучшему - меньше жрать будет. Зато гавкает так, что с потолка побелка осыпается. Посадите его на цепь, то-то гости порадуются.

Письмо последнее

А в Мексике, мамо, жара стоит страшенная. В бронежилете и каске тяжело, но я привык. После возвращения с Xen'а (это так мир пришельцев называется, оказывается) пришлось побегать и попрыгать. Чего не сделаешь ради спасения собственной шкуры. И шкур нескольких умников в белых халатах, кстати. Шеппард, зараза, чуть не сорвал процедуру торжественного отбытия на свободу под фанфары. Пришлось заменить фанерочку с фанфарами на выступление "живьем" с подпевкой в лице двух неплохих ребят, Хеклера и Коха. Пока телепорт барахлил, привиделось мне, что пара спецназовцев тащит по коридору Фримена. Гениального ученого волокут, как мешок с картошкой. Негодяи. Ну да Гордон – парень крепкий, выпутается, думаю. Должен же я ему в ухо заехать, раз обещал. Ладно, пора прощаться. Ночку в этом баре перекантуюсь, а с утра в путь - до дому. Бар вот только какой-то странный - девка с удавом на сцене танцует. Не скучайте, мамо, передавайте привет многочисленной родне от вашего сына-героя. До скорой встречи.





▲ Барни Калхун собственной персоной

планетных ходячих танков, grunt'ов, и один земной на гусеницах – все они будут уничтожены подозрительно быстро. Нет вертолетов; нет смертельно опасных, быстрых и бесшумных девушек в элегантных черных комбинезонах (помните тот склад из первой части?); нет здоровенных синих монстров, которых так приятно заманивать на минные поля; нет главного босса. Нет проблем: игра неторопливо проходится на максимальной сложности за несколько часов и возвращаться к ней не хочется. Даже тренировка осталась практически без изменений. Скучно.

Выводы

Вывод потрясает своей оригинальностью – естественно, во всем виноваты приставки. Игра-то делалась для Dreamcast, и лишь успешная кончина последнего привела к появлению проекта на PC. Отсюда и отупевшие противники (а вдруг дети, впервые взявшие в руки геймпад, расстроятся!), отсюда и краткость, которая в данном случае просто сестра. Главное достоинство рассматриваемого продукта – это HDP, High Definition Pack. После его установки даже старички Фримен и Шеппард выглядят представительнее; данный пакет улучшает внешний вид моделей оружия, добавляет персонажам полигонов - в общем, наводит лоск. Но будем честны: как ни улучшай движок первого Q, а на дворе уже третье тысячелетие. Приличные люди такие вещи распространяют в виде патчей.

Игра must have для поклонников HL, особенно учитывая HDP и возможность в сотый раз пройти оригинальный Халф, который станет еще лучше, еще краше, еще симпатичнее (теперь банановый!). Всем прочим рекомендую взять диск на денек у знакомого фаната.

Итог: Add-on

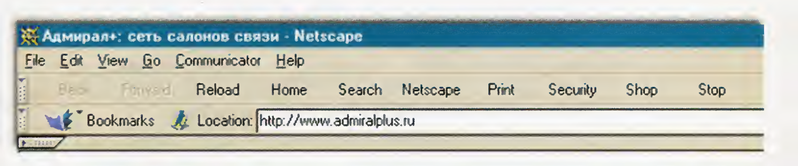
▼ Да, мамо, вот этой самой монтировкой...





Только в "Адмирал+"!

Подключаясь к Би Лайн или МТС
Вы получаете **БЕСПЛАТНЫЙ**,
круглосуточный GSM-пейджинг.



Что такое GSM-пейджинг?

Ответ 1. Понятия не имеем, спросите что-нибудь полегче.

Ответ 2. Один мужик тоже все спрашивал, спрашивал, что такое GSM-пейджинг, а сейчас подключился и пользуется на халяву и ничего больше не спрашивает.

Ответ 3. Эх ты, ламер! Это фича такая. Юзаешь ее в качестве приблуды для мобилы. Удобняк! У нас все продвинутые кексы (ватрушки) просто тащатся.

Ответ 4. GSM-пейджинг – это возможность использовать сотовый телефон в качестве пейджера и получать на него сообщения в виде текста, через круглосуточно работающих операторов.

www.admiralplus.ru

Скидки посетителям сайта!



тел. (095) 797-4747

Hungry Ducky

Детский сад...

DISNEY'S ATLANTIS: THE LOST EMPIRE - THE LOST GAMES!

Жанр	Arcade
Издатель	Disney interactive
Разработчик	Disney interactive
Требуется	Pentium 200, 32Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 233, 64Mb RAM
Multiplayer	нет

ASTERIX MEGA MADNESS

Жанр	Arcade
Издатель	Infogrames
Разработчик	Infogrames
Требуется	Pentium 200, 32Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 233, 64Mb RAM
Multiplayer	Split-screen

Если я все правильно понимаю в этой жизни (а скорее всего, дело обстоит именно так), то компьютерные игры призваны скрашивать существование человека, а уж никак не провоцировать в его хрупком организме всяческие деструктивные процессы. По крайней мере, так было до недавнего времени. Однако, по-видимому, мир меняется куда стремительнее, чем того хотелось. И лишнее тому подтверждение - вышедшие недавно Disney's Atlantis: The Lost Empire - The Lost Games! от Disney Interactive и Asterix Mega Madness от Infogrames.

Нет, я не понял...

Возможно, меня обвинят в излишней эмоциональности, вполне вероятны и иные последствия следующего признания, но первое членораздельное и - что главное - цензурное слово, вырвавшееся из темных глубин моего сознания после знакомства с обеими игрушками, было "издевательство". Второе - "издевательство, блин!". Скорее всего, виной столь радикальной реакции было то, что я уже давно миновал пеленочно-ползуночный период и многие идеалы данной возрастной группы мне попросту не понятны. Но есть же и общечеловеческие ценности вроде заботы о ближнем, сострадания, бескорыстного участия в чужих проблемах и т.д. Хотя, судя по данным играм, все это - отжившие свое анахронизмы да тяжкое наследие минувшего века. Смотрите сами.

У обеих игрушек довольно безобидные сюжеты. В первом случае команда энтузиастов отправляется на поиски давным-давно потерянной и с тех пор так никем и не найденной Атлантиды, во втором - жители маленькой, но, как водится, гордой галльской деревушки решают устроить состязания с целью выяснения, кто из них самый крутой, а кто так, прикидывается. В первом случае для победы необходимо решить пару десятков головоломок, во втором - победить примерно в таком же количестве состязаний, причем и там, и там все абсолютно бескровно. Однако, как выяснилось позже, никакой крови и не надо, все и так достаточно мрачно.

Детально

Играя в Atlantis, я пару раз ловил себя на мысли, что мозги-то уже не работают, все происходит исключительно рефлекторно. Если думаете, что свихнулся, поиграйте сами, я потом на вас посмотрю. И вообще, как можно не свихнуться, если для того, чтобы спасти кого-то из персонажей, нужно выполнить 30 (оцените количество!) совершенно однообразных заданий, оставаясь при этом в пределах одного экрана?! Движимый исключительно заботой о вашем здоровье, скажу, что в Atlantis'е уровне этак на 9-10 начинают тихо кипеть мозги, к 16 они просто отказываются работать, а к середине третьего десятка заданий игрок превращается в овощ. И после этого кто-то удивляется, откуда вдруг пошло отупление подрастающего поколения? Да нечего удивляться, вы почаще смотрите, во что это поколение играет, и все сразу встанет на свои места.

Чтобы постичь во всех деталях второй шедевр игрового зодчества, достаточно вспомнить, кто такие галлы. Правильно, европейские варварские племена. Соответственно забавы у них были подобающие степени развития, то есть простые и незатейливые. Например, сбор ингредиентов для волшебного напитка, погром в близлежащем римском лагере, гонки по реке с сопутствующим отправлением на корм рыбам (хотя это, конечно, показано весьма завуалировано - дети как-никак) имевших несчастье оказаться на пути римлян и прочее в том же ключе. Учитывая бесхитростность тамошних нравов, правила всех "конкурсов" соответствующие: разрешено толкаться, драться, использовать в спорах с соперниками имеющиеся под рукой предметы различной степени прочности и твердости и т.д. Причем каждое состязание проводится на время и на очки. А в целом это безобразие длится 4 игровых дня, по итогам которых и выявляется "наикрутейший из наикрутейших".

Порадовала в играх только графика: Disney's Atlantis выполнен в традиционном рисованном стиле диснеевской студии, который ни с чем не спутаешь, Asterix Mega Madness ласкает глаз приличным количеством полигонов на персонажах и пейзаже, красивыми яркими текстурами. И там, и там несложное управление и недурной звук.

Относительно того стоит или не стоит покупать своим детям означенные игрушки, я ничего говорить не стану. Дело в том, что в свое время на моем винчестере мирно соседствовали Duke Nukem, Warcraft и Phantasmagoria, так что мне судить сложно. Возможно, они хорошие, не спорю, но мне их никогда не понять. Так что решайте сами.



DISNEY'S ATLANTIS: THE LOST EMPIRE - THE LOST GAMES!

Игровой интерес	■■■■■■□□□□
Графика	■■■■■□□□□□
Звук и музыка	■■■■■□□□□□
Управление	■■■■■■■□□□
Ценность для жанра	■■■■■□□□□□

Рейтинг 5.7

Время освоения: от 0.5 до 5 часов
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

ASTERIX MEGA MADNESS

Игровой интерес	■■■■■■■□□□
Графика	■■■■■■■■□□
Звук и музыка	■■■■■■■□□□
Управление	■■■■■■■□□□
Ценность для жанра	■■■■■■□□□□

Рейтинг 6.9

Время освоения: от 0.5 до 5 часов
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

Бижутерия

Андрей "Dr.Aiboleath" Кузнецов

Почему-то Disney Studios активно любит наказывать своих финальных боссов из чего-то лазерного или энергетического. Подобная история уже была в игре про незабвенного Дональда, а теперь вот – добрались и до мадам Круэллы (или Стервеллы – это кому как больше нравится). Мероприятие страшно напоминало нечто стилизованное под разборки с главбоссами из MDK2, отчего становилось еще величественнее.
Однако финал зажали: ну что такое, в самом деле, тюремная камера и трое отморозков на необитаемом острове? Типичный хэппи-энд.

102 DALMATIANS: PUPPIES TO THE RESCUE

Жанр	Arcade
Издатель	Eidos / Disney Interactive
Разработчик	Crystal Dynamics
Требуется	Pentium II 266, 64 Mb, 3D-уск.
Рекомендуется	Pentium II 400, 96 Mb

Не в куче

В чем ценность финала? Это минимальная премия за пройденные двадцать уровней. Или двенадцать часов непрерывного бега, прыжков и минивставок на движке, которыми активно и по-деловому прикрывали некоторую аляповатость уровней, их не очень богатое разнообразие, то тут, то там усугубляющееся взаимным воровством приемов дизайна и бесстыдную графику.



▲ "Welcome to Carnival", палитра соответствующая, балаганная

Но ругаться нельзя. Не так часто производители выпускают "сюжетные" аркады, еще реже эти аркады не имеют дубового привкуса полнейшей бездарности. Далматинцы ловко балансируют, чтобы не упасть в вырытую яму к многочисленным Croc'ам и Bugs Bunny, в начале каждого завала демонстрируя нам если не новую жемчужину, то, по крайней мере, что-то из дешевой бижутерии...

Песня о г.

Та же графика, например, истинно Disney Studios'овская графика, которую обычно сразу следует посылать на двор в розги, преподносит нам парочку милейших сюрпризов. Ловко жонглируя палитрой от рвотно-кислотных до еле заметных красок, она не только скрывает недостаток и низкое качество текстур, но и во многом облагораживает не шибко привлекательную архитектуру уровней.

Другая ипостась – персонажи. Разумеется, из дюжины полигонов максимум с движениями запущенного ДЦП. Но и тут нас поджидает новость: иногда наш герой или еще какое животное из скрипта может принять вполне реалистичную позу. Хоть к Ивану Затевахину в телевизор.

Скрипты - вот спасители игры. Не скажу - по качеству, но по количеству минивставок на движке, различных диалогов о насущном и просто внутриигровых последовательностей "102 Dalmatians" хладнокровно машут ручкой всем трем Half-Life'ам. Скопом.

Редкое цуценя добежит до середины игры...

Сами по себе уровни не то чтобы похожи, нет. Заурядный "общак" архитектуры и приемов там, где количество объектов переваливает за чертову дюжину, плюс неконтролируемые иногда мысли разработчиков о том, " не стоит ли геймеру побродить здесь подольше?". Надо всей этой вполне неплохой кучкой высятся уровень "Barnyard" и все битвы с ненасытной Круэллой (прямой наследницей боссов из MDK2).

▼ Нет, это не Юрский период. Это Королевский музей

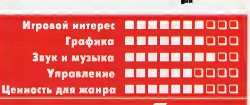




▲ Мадам Круэлла после второго романтического свидания с юным, но страшно горячим далматинским догом

В "Ярде" нашей головной болью становится юная хрюшка, заочно радеющая за благополучие родного колхоза. "Заочно" – это значит, что поднимать колхоз-богатырь из положения риз будем мы. Мамзель хрюша последовательно расскажет нам о деревенских горестях и неполадках, т.е. скриптах и квестах. Напоить ее, починить мельницу, очистить элеватор, найти ключ от трактора и снести колхозный сортир... Дел невпроворот. И что самое подлое – выход на следующий уровень сурово заблокирован. До полного подчинения и выполнения.

Итог? Смотрите название: разумеется, игра отнюдь не бриллиант в копилке классики и даже не хит-однодневка. Но чем-то она цепляет, в отличие от сонмищ своих собратьев по жанру "аркада с сюжетом". Поблескивает на солнце. Иногда ослепляет... Типичная бижутерия.



Игровой интерес	■■■■■■■□□□
Графика	■■■■■■■□□□
Звук и музыка	■■■■■■■■□□
Управление	■■■■■■□□□□
Ценность для жанра	■■■■■■■□□□

Рейтинг 6.9

Время освоения: до 10 минут
Сложность: низкая
Знание английского: желательно

Half Life: Blue Shift

Старшина Степанов



Едем на место работы. День будет долгим. А это Морган Фримен в вагончике.



Зона 3 охраны. За каской и бронежилетом дуем налево, в personnel facilities, а за оружием – направо, в armory. Кстати, на картинке - наш шкафчик. Посмотрите, какие книги Барни берет на работу почитать.



"Получай свое табельное оружие и мотай отсюда, не мешай мне листать журнал". На право - местный тир, среди особых достопримечательностей - пьяный в стельку охранник пытается закусить пончиком. Наверное, чтобы попробовать попасть в мишень. На самом деле, мы забежали на стрельбище, чтобы набрать обойм, а не глазеть на этого кадра.



Экипировавшись по полной программе, двигаем в соседний сектор G (где у двух ученых, застрявших в лифте, проблемы с допуском). Тип на скамейке сказал, что ждать вагон бесполезно. До соседнего сектора проще добраться пешком. Так и делаем, и спускаемся по этой лестнице.

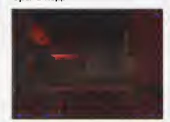




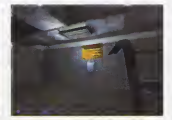
Придется подождать, пока не проедет вагон с этим господином. Когда вместо красной лампочки загорится зеленая, можно нажать кнопку.



Вот этот мистер высказывает свое возмущение, что ему приходится так долго ждать. И не знает, что жить ему осталось лишь пару минут. Слева от него – пульт, на котором надо набрать код.



После падения кабины лифта на дно шахты. Это кто это здесь коллегой завтракает!? И у тварей нет соответствующего допуска. Как действовать в подобных случаях, вы знаете.



Распределительный щит бьем монтировкой, чтобы открыть дверь.

Вылившийся из бочки охладитель растекся по



комнате. Чтобы не заморозить пятки, надо перепрыгнуть на этот стол. Осторожно: за углом две "мартышки"!



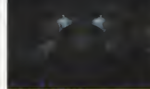
Заберитесь по лестнице под потолок - получите хорошую позицию для выстрела по бочкам с чем-то взрывчатым. В результате получим проход дальше.



Разобравшись с "собачками" и добравшись до этого места, можем открыть южные ворота.



Вот примерно такую конструкцию надо будет соорудить, чтобы запрыгнуть на ту лестницу, которая видна справа вверху. (Эти два грубых подобия лифтов управляются рычагами, зажмите возле них Use и клетка медленно поедет вверх.)



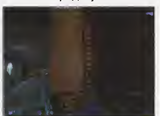
Бежим по бетонному спуску и сворачиваем направо.



Крутим два вентиля, чтобы остановить выброс пара. Вот этот перекрывает магистраль на втором этаже, а чтобы остановить пар здесь (там впереди лежит дробовик), надо подняться ко второму вентилю наверх.



Жмем кнопку на втором этаже и спускаем на наклонном подъемнике ящик с взрывчаткой и три "мегавольта" в придачу.



После бетонного спуска мы повернули направо, а теперь надо идти в противоположную сторону, чтобы забраться по вот этой, скрытой в темноте лестнице.



Подъемник не запитан электричеством, но рубильник – вон там, вдалеке. Берегитесь тварей в засадах.

Толкаем ящик с взрывчаткой и спихиваем его вниз. Лопасти, перемалывающие все подряд, этим ящиком "подавятся", и одна



лопасть разлетится на кусочки, давая нам проход дальше. За лопастями высКивайте в темноте лестницу наверх.

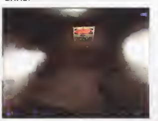


Вообще-то, нам в ворота направо, но хорошо бы посмотреть, что лежит в кузове грузовика. Постарайтесь расстрелять примерно с этого расстояния два автоматических пулемета, которые установлены около машины.

Они стоят по краям барьера из мешков с песком и начинают стрелять, как только вы пройдете желтый указатель слева.



К сожалению, нам опять в подземелье. Сносим висячий замок на решетчатой двери и, открыв люк с помощью того вентиля, лезем вниз.



Вокруг бьет горячий пар, но его можно без особых хлопот вырубить, крутанув вентиль. Как видите, пар меня не достает.



Немного темновато, но можно при желании разглядеть, куда лезть дальше. Чтобы перебраться через баррикады, надо подтянуть два металлических ящика. А с них – забраться в вентиляционный канал.



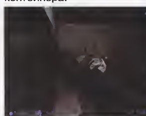
На лестнице выше стоят трое вояк. Лучше всего жахнуть туда из подствольника. Но на верх пока подниматься рано. Открыта только дверь на первом этаже.



На улице полный набор спецназовцев. Нам надо забираться в окно на втором этаже, откуда неосторожно высунулась эта морда в противогазе.



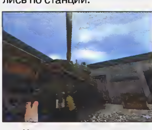
Это все, что осталось от шестерых бойцов. Попались на элементарную засаду, как новобранцы. В красном контейнере сидит запертый ученый, а в синем – мерзнут “мегавольты”. Проход дальше – справа от красного контейнера.



Десантура, заметив меня, кинулась сюда. Сейчас мы отступим за угол и организуем засаду. Этот солдат сунулся по-глупому, и, пока он вертит башкой, пытаясь разглядеть, где тут кто, мы спокойно всаживаем двойной заряд дроби (альтернативный вычтрел из дробовика). Следующий!



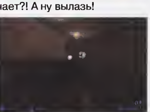
После того, как откупорили еще одного запертого ученого в красном контейнере (стреляйте по деревянным подпоркам на платформе с большими мотками кабеля), пехота попрет из вон того тоннеля. У нас есть, чем их встретить (взорвите гранатой зеленый ящик - получите в свое распоряжение пулемет), и главное - надо ловить в прицел солдат, пока они не разбежались по станции.



Когда десант закончится, пройдите по открывшемуся тунелю, не спешите сразу лезть в грузовик за ракетницей: за поворотом налево – танк. Но зто Абрамс нам совсем не страшен. Он не может опустить ствол орудия, и с ним можно делать все, что угодно. Главное – не подходить, к стенам, чтобы не зацепило близким разрывом.



Кто в танке безобразничает?! А ну вылазь!



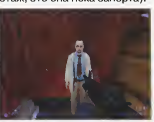
Стреляем по газовым баллонам и отправляем их в небольшой полет.

Прежде чем лезть в дырку, надо шугануть солдат во дворике парой-тройкой гранат.





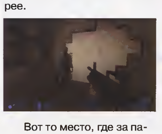
В контрольной рубке открываем ворота блока №5 (вон они, справа) и переводим стрелку, чтобы вывезти вагон с Розенбергом из пятого блока (дверь на заднем плане, возле синего вагона, приведет храброго охранника и Розенберга на третий этаж, это она пока заперта).



Доктор Розенберг собственной персоной. Он сейчас подсадит вас, чтобы вы смогли выбраться через люк на крыше, потому что солдатня закрыла контейнер. Вы свалитесь на них сверху, как коршун. Впрочем, можно предусмотрительно подложить мешок с взрывчаткой около контейнера...



Засада на третьем этаже. Но я среагировал быстрее.



Вот то место, где за панелью ДСП спрятан лифт в лабораторию прототипов.



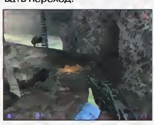
Сюда вам и надо привести Розенберга.



Спустившись на лифте вниз, ведите ученого к этой двери, и он ее откроет.



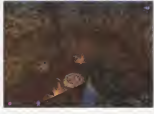
Последние приготовления. Сейчас образуется портал, и нам придется смотаться на Ксен. Обратите внимание на шесть световых прямоугольников справа. Это означает, что вся последовательность выполнена и надо нажать только одну кнопку, чтобы активировать переход.



Ксен. А нас уже встречают... С этого места без проблем можно запрыгнуть на каменный балкон впереди.



Инопланетный аэроплан только что скинул трех "мегавольтов", а теперь еще и бомбит. От взрыва валится та "пальма", и по ней мы и переберемся дальше.



Розовая плюха внизу подбросит нас в следующую пещеру. В принципе, можно попробовать попасть на розовый "батут" прямо отсюда.



Инсталляция, с которой давно потерян контакт. Вначале включаем энергогенератор...



Затем крутим две ручки на пульте, совмещая стрелки с красным сегментом. После чего сразу же драпаем в укрытие, так как привалит толпа.



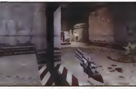
"Мегавольта" похоронило под этими камнями. Только крякнуть успел. Нам надо забраться по ним, чтобы пройти дальше.



Прямо по курсу – портал. Бежим к нему со всех ног, со всех сторон начинают десантироваться зверюги.



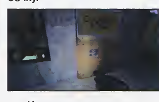
О-о! С той стороны десантники режут дверь. У нас есть немного времени, чтобы спрятаться.



За дверью виднеются баллоны с ацетиленом. Сейчас произойдет несчастный случай.



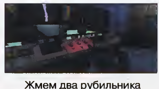
Чтобы замкнуть провода, подтаскиваем железную бочку.



Крутим вентиль в контрольной рубке - понижаем уровень охлаждающей жидкости. Это надо сделать для того, чтобы расставить бочки.



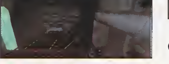
Вот примерно так надо разместить четыре бочки, чтобы перебраться по ним на другую сторону.



Жмем два рубильника в контрольной рубке и запускаем реакторы. Теперь мы можем вернуться назад.



И переправить мост в этом месте (уровень А). Не обращайте внимание на этого лопуха. Он прислонился к стене и от страха не сдвинется с места.



А вот, собственно, и мост, который надо подтянуть наверх.



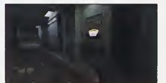
Надо подтащить батарею и впихнуть ее в желоб для зарядки. После чего нажать кнопку.



Уже заряженную батарею надо установить в желобе напротив. Табло показывает, что все сделано правильно и можно возвращаться к доктору Розенбергу.



Контрольная рубка телепортационной установки. Вначале надо будет нажать рубильник справа, а затем жать кнопку перед окном, чтобы активировать портал.



К этому вентилю придется сбегать, чтобы удержать давление охладителя на зеленой отметке.



Последовательность произведена (это показывают шесть световых прямоугольников правее), и осталось только нажать кнопку для финальной активации.



"We did it!". В смысле, благополучно удрали.





БЛАНК ЗАКАЗА

Почтовый индекс__________Адрес________________

____

Ф.И.О.____

Телефон______________E-mail_____________________

Подписка на ежемесячный журнал "Навигатор игрового мира"

Месяц	Стоимость	Стоимость с CD
Сентябрь 2001 г.	40 рублей ❑	60 рублей ❑
Октябрь 2001 г.	40 рублей ❑	60 рублей ❑
Ноябрь 2001 г.	40 рублей ❑	60 рублей ❑
Декабрь 2001 г.	40 рублей ❑	60 рублей ❑
Январь 2001 г.	40 рублей ❑	60 рублей ❑
Февраль 2001 г.	45 рублей ❑	65 рублей ❑
	руб.	руб.

(отметьте нужные варианты ☑)

ИТОГО ______________________ руб.

(укажите общую стоимость подписки)

Всем, подписавшимся на журнал "Навигатор игрового мира" с компакт-диском на полгода -

ПОДАРОК

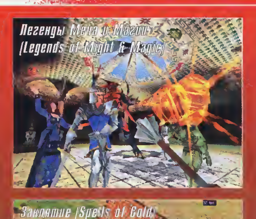
- игровой компакт-диск от компании БУКА с новейшей на момент получения игрой



- самые ехидные обзоры
- самые скандальные новости
- самые ежедневные розыгрыши
- и многое, многое другое...



www.tgw.ru



Игры компании **Бука**, которые выйдут в ближайшие 3 месяца:



Заклятие (Spells of Gold)

Код доступа: РАЙ (Paradase Cracked)

Что получают наши подписчики:

1. Возможность выиграть в постоянных конкурсах новую игру
2. За минимальную цену получить свежий номер Навигатор Игрового Мира
3. Получить его своевременно!
4. Оформившие полугодовую подписку на журнал с диском, получают подарок - новую игру от компании Бука!

Для подписки на журнал "Навигатор игрового мира" необходимо:

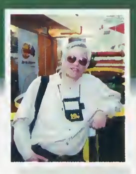
1. Оплатить стоимость подписки в ближайшем отделении сбербанка РФ по следующим реквизитам:
Получатель - **ООО "БИБЛИОН"** **ИНН 7707060825**
Расчетный счет **№ 40702810000010102060**
В ЗАО "Международный Московский Банк" г.Москва
Кор. счет 30101810300000000545
БИК 044525545
Назначение платежа:
Подписка на журнал "Навигатор игрового мира" на ________________ мес.
(Укажите срок, на который хотите подписаться)

2. Заполнить бланк заказа и выслать вместе с копией документа об оплате по адресу:
123182 Москва - 182, а/я 2
По всем вопросам, связанным с подпиской, обращаться по телефону **(095) 190-97-68**
или по электронной почте **navigat@aha.ru**

3. Оплату производить только в отделениях Сбербанка РФ.

4. По редакционной подписке журнал распространяется только по территории России.

Даешь оптимизм!



Не так давно в конференции fido.su.game.magazines (между прочим, обладатели выхода в Интернет могут попасть туда через сайты fido-online.com и talk.ru) состоялась дискуссия на тему противостояния PC и приставок. Оппонент пытался меня убедить в том, что дни журналов, которые "PC only and forever", сочтены. Дескать, приставки наступают по всем фронтам, игры для них становятся все лучше и лучше, а аудитория стремительно растет. Ну а по закону сохранения всего и вся, если где-то что-то прибывает, то где-то оно и убывает. Следовательно, аудитория PC-игр и, соответственно, журналов о них будет убывать. Вот и получается, выжить в этом жестоком мире смогут только журналы, своевременно переориентировавшиеся на ненавистные консоли. Такая вот безрадостная картина.

Вообще-то на тему противостояния PC и приставок я уже как-то выступал. Но получилось у меня то выступление каким-то несерьезным. Поэтому возвращаюсь к теме и даю серьезное обоснование своего оптимизма.

Давайте задумаемся, что произойдет с приставками, если вдруг все фирмы перестанут делать для них игры? Да вымрут они, как плезиозавры. Зачем приставки будут нужны, если играть на них не во что? Теперь представьте, что те же фирмы совсем перестанут делать игры для PC. Слыхал я краем уха, что есть люди, которые на PC не только в игры играют. Стало быть, какое-то количество PC уцелеет. Ну а раз так, сохранится и потенциальный рынок для соответствующих игр. А суровые законы экономики утверждают, что, если потенциальный рынок существует, рано или поздно он будет заполнен.

Вообще-то я думаю, что руководители игродельческих контор и не станут полностью прекращать выпуск игр для PC (они же тоже понимают, что, несмотря на нашествие приставок, некая ниша для таких игр всегда будет существовать). Но предположим, что крупные и средние фирмы все же по каким-то не понятным для нас соображениям совсем уйдут с рынка PC-игр. Ну что же, в таком случае наступит "серебряный век стратегий".

Вспомните, каких-то пятнадцать лет назад игры делали энтузиасты. И делали их не на продажу, а для души. И получались у них весьма интересные проекты. Есть такие энтузиасты и в наше время, только их достаточно быстро отлавливают крупные фирмы и заставляют работать на себя (об этом недавно Леонтий писал в своем "Слове"). Ну а если отлов талантов прекратится, таланты эти все равно смогут воплотить свои мечты.

Согласен, игры, производимые энтузиастами-одиночками, будут не столь красивыми, не будет в них всяких мультиков и кино, озвучка брифингов станет не такой подробной, только для стратегий-то все это глубоко вторично. Зато качество самих игр (то самое, которое зовется странным словом геймплей) несомненно повысится. Впрочем, обо всем это можно прочитать в упоминавшемся уже "Слове" Тютелева.

От себя же добавлю, что воргеймы и сейчас делаются энтузиастами. И как бы не напирали консоли, воргеймы будут делаться и будут делаться исключительно для PC (вы можете себе представить консольный воргейм? Я - нет).

Есть у меня и еще одна причина для оптимизма – скорое пришествие X-box. Внимательно прочитав все, что писалось до сих пор об этой приставке, я пришел к выводу, что это будет тот же PC, но сделанный исключительно для игр. А значит, какая-то преемственность и совместимость сохранится. Недавно мне сказали, что материнская плата X-box уже поступила в продажу и на ней можно собрать самый обычный компьютер. Можно предположить, что удастся собрать и что-то настолько близкое к X-box, чтобы запустить предназначенную для него игру. Ну а если это не так, то явно портировать игру с этой приставки на PC будет достаточно просто. А буржуи никогда не упустят возможности, вложив доллар, получить взамен полтора.

Предположим самый худший вариант: нельзя будет собрать компьютер, близкий по конфигурации к X-box, и фирмы не станут портировать игры для него на PC. Ну что же, в таком случае придется исходить из родства X-box и PC. Обозвать его "игровым PC" и начать писать об играх для него. И печать "PC only and forever" с обложки убирать не придется.

Владимир ВЕСЕЛОВ

Павел Шумилов

Дела издательские

Проект Zulu War приостановлен на неопределенный срок, Art of Magic, напротив, близка к релизу.



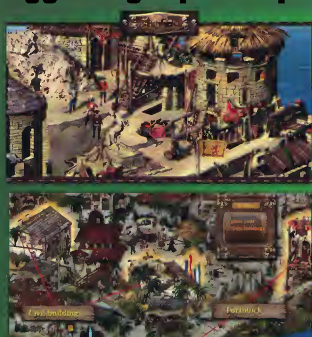
Для многих Zulu War (ZX Spectrum) – одна из первых стратегических вех на жизненном и игровом пути. Эти люди с нетерпением ожидали появления в Южной Африке стратегии с таким родным названием хотя бы для того, чтобы сравнить свои ощущения с эмоциями десятилетней давности. Да и всем остальным было бы на что посмотреть, игра намечалась интересная – этакий Myth с военными технологиями XIX века и тысячами юнитов на поле боя. Видно, не судьба. Twilyt Productions заморозила работы на неопределенный срок из-за финансовых неурядиц. Разработчики уповают на перспективность проекта и уверены, что в течение месяца-двух инвестор найдется. Блажен, кто верует...

Куда больше повезло игре Magic and Mayhem: Art of Magic, о которой мы уже писали в № 1'2001. Не успели ее толком проводить в последний путь после того, как компания Charibdis прекратила свое существование, как нашелся издатель и новые разработчики. Доводить до ума проект будет Climax Entertainment, а издавать Virgin Interactive, причем увидит свет игра совсем скоро, в сентябре 2001. Никаких особенных изменений в концепцию не внесено, разве что большее внимание уделяется мультиплееру.

И, напоследок, приятная информация для жителей бывшего СССР. Если раньше издаваемые у нас игры были, в лучшем случае, среднего качества, а хиты можно было пересчитать по пальцам, то теперь ситуация кардинально меняется в лучшую сторону. "Бука", продолжая добрую традицию, выпустит в третьем-четвертом квартале этого года новые проекты 3DO, среди которых будут и Heroes of Might and Magic IV. А "1С" пошла еще дальше и заключила контракт с G.O.D. и Take 2 на издание в России 12 игр, среди которых стратегов, несомненно, заинтересуют Myth III, Stronghold, Merchant Prince II и Tropico (а еще Max Pain и Duke Nukem Forever, хоть нам и не к лицу эти спинномозговые забавы). Локализованная "Тропико", к слову, обещана уже в июле. Хорошая возможность быть честными, товарищи.

Будни губернатора

После выхода этой игры вы сможете сказать: "Да я в семнадцатом веке на Карибах фортом командовал!".



Как и намеченный на осень Stronghold, Fort Commander даст нам возможность управлять крепостью, с той лишь разницей, что местом действия будет Карибский бассейн, да и время – не средневековье, а чуток поближе к суровой действительности. Будем любовно отстраивать бастионы, равелины и казематы себе на утешение, врагам на устрашение, обеспечивать снабжение гарнизона, изучать новые технологии, обеспечивать "крышу" проплывающим мимо купцам (процесс сбора налогов если и отличается от банального рэкета, то не сильно). Впрочем, наш форт – не просто куча укреплений на ровном месте, это еще и порт. А где порт – там и флот, развитием которого тоже нужно будет заниматься. Имея сильный флот и большую наемную армию, можно будет с чистой совестью начинать захватнические войны с соседями и - в перспективе – подмять под себя всю округу. Знакомый до одури процесс "стратегического" мышекликанья в реальном времени призваны разбавить элементы RPG: солдаты и офицеры наделены всевозможными характеристиками, определяющими их поведение под огнем: одни, обделавшись, побегут с поля боя, в то время как другие, обделавшись, не обратят на это внимания и храбро ринутся вперед. С офицерами, кстати, связано наиболее заметное новшество: дело в том, что приказы мы отдаем, как и положено, своим непосредственным подчиненным-заместителям, те передают начальственное слово ниже по цепочке, пока оно не дойдет до солдат. Следовательно, если враг уничтожит командный состав или наша кадровая политика приведет к тому, что все высшие посты займут тупые выскочки, не отличающие корнета от корвета, а регату от фрегата, с выполнением даже самых гениальных приказов возникнут проблемы. Свежо, свежо... Разработкой занимается австрийская компания Zenith Studios, ни издатель, ни примерная дата выхода пока не объявлены.

Индейские перья, английская сталь

Еще одна RTS о колонизации Северной Америки, теперь трехмерная.



После второй мировой (надеюсь, "Противостояние 3" все помнят) CDV обращается к более раннему периоду времени. На протяжении трех десятков миссий No Man's Land, разбитых на три кампании, перед нами предстанет история Америки, вместившая множество событий, от первых стычек с индейцами до войны за независимость, от скрипучих повозок колонистов, едущих осваивать "ничейную землю", до железных дорог. Им-то хорошо, у них вся история в четыре сотни лет помещается... Нашему вниманию предлагаются шесть фракций, каждая из которых обладает эксклюзивными преимуществами и недостатками. От старушки-Европы выступают испанцы и англичане, местное население выставило два вида краснокожих, колонизаторы представлены собственно сеттлерами и загадочными "патриотами". Викинги забыты, и это несомненная недоработка – представляете, сколь эксцентрично смотрелись бы сражения объевшихся мухоморов берсерков со злоупотребившими огненной водой индейцами? Да и афроамериканцев как-то не хватает, спрашивается, за чью свободу кровь проливали? Каждый отдельно взятый ковбой или испанский фазендейро обладает параметрами морали и опыта и выполнен разработчиками из Related Designs из полигонов в масштабе 1:40 с учетом исторических реалий и привлечением дипломированных консультантов. Ландшафты также трехмерны, вращаемы и подвержены zoom'у по прихоти игрока. День сменяется ночью, лето –зимой, и эти реалистичные детали также нашли отражение в игре. Проникшихся духом покорения дикого Запада ждет мультиплеер и генератор случайных карт, но не раньше второго квартала 2003 года.

Звездная пыль на сапогах

Анонсировано очередное продолжение Imperium Galactica.



Жанр глобальных космических стратегий или, как его принято называть на Западе, "4X" - нечастый гость на наших мониторах, и достойных его представителей – раз-два и обчелся. Imperium Galactica, на мой взгляд, была как раз таким, достойным, хоть многим и не нравился сам факт наличия в глобальной стратегии сюжетной линии и миссий. Что ж, тогда их мнение об игре не изменится, потому что Imperium Galactica 3: Genesis, разрабатываемая в Philoslabs, продолжает традиции двух первых частей. В 2040 году объединенный флот Федерации предпринял экспедицию в чужое пространство, которая, как и ожидалось, закончилась плачевно. Как говорится, кот из дома – мыши в пляс. После возвращения выяснилось, что, пока основные силы Земли каленым железом выжигали гнездо чужаков, алиены ответили нам взаимностью и оккупировали колыбель человечества, сделав тем самым гроссмейстерскую ничью. Удалось спастись лишь одному колонизационному модулю, розыск которого и является нашей первостепенной задачей. Затем можно будет заняться привычным делом обустройства колоний, развитием производства и технологий, качанием мышц с последующим выпиныванием нескольких серьезных ослов вон из Солнечной системы. Aliens – go home! Эта благая цель будет вести нас сквозь десяток сюжетных и двадцать пять случайных миссий кампании. Многопользовательского режима не предусмотрено, однако как минимум шесть линий повествования, развивающихся параллельно основному сторилайну, и немалое поле для деятельности (сотня планет) способны увлечь надолго. Присутствует и фирменный знак серии - полностью кастомизуемые корабли, составляемые из модулей. Похоже на то, что от другой отличительной черты - наземных баталий - решили отказаться. И хорошо, коли так, все равно битвы на поверхности планет были занятием нудным и сводились к вопросу, у кого больше тяжелых танков. О том же, как это все будет выглядеть, беспокоиться и вовсе не стоит: графическое исполнение первых двух частей для своего времени было на высоком уровне и третья не должна подкачать. Посмотрите на скриншоты, битвы больше напоминают какой-нибудь Freespace или Starlancer. Выход продолжения запланирован на начало следующего года, а издателем будет, опять же, CDV.

Бесконечная история

На подходе еще одно дополнение к The Sims



Спасайся, кто может, EA did it again! Это целенаправленная диверсия против человечества. Археологи будущего еще потаскают друг друга за бороды, изучая феномен The Sims. С трудом, но можно понять российских поклонников игры, ведь для наших широт дневной заработок в несколько сотен "зеленых" - достаточно экзотичное явление, а прикоснуться к красивой жизни хотят многие. Но что заставляет миллионы обеспеченных западных мужчин и женщин проводить часы, дни и месяцы перед монитором, занимаясь тем же, чем в реальной жизни? Водить питомцев за руку в туалет и вытирать им носы, ходить на виртуальную работу, читать виртуальные книги и устраивать виртуальные вечеринки... Загадка природы.

Скоро эти странные люди получат от EA внутривенно дозу легкоусвояемой романтики. В The Sims Hot Date Expansion Pack их ожидают знакомства между особями противоположного пола (новые персонажи!), последующие свидания при свечах в кафе, барах и ресторанах (новые здания!), прогулки под луной (новый район!), флирт и заигрывания (новые действия!) и, конечно, "entirely new experience", куда ж без него. Прощальные поцелуи в щечку на пороге прилагаются. Разработчики игриво добавляют: "А может, даже больше!". Да что вы, неужели нам расскажут, откуда в мире The Sims берутся дети?

На данный момент "святая" сим-троица (оригинал плюс адд-оны Living Large и House Party) уверенно обосновались на вершине рейтинга продаж. Можно, я не буду угадывать, что произойдет после выхода Hot Date? Люди мира, пора организовывать движение Сопротивления! А что это за шаги такие на лестнице?

Каждой твари по адд-ону

В октябре состоится релиз мини-сиквела к Black & White



▲ К вопросу о том, чем занять своего титана: моему тигру все больше нравится ловить и жрать пейзан, но эта добрая горилла, похоже, наконец-то нашла себе призвание, под лазурным небом она будет выращивать пушистых цыплят... Нет, это не цыпленок, это – чо-ко-бо!

Lionhead собирается выпустить в октябре этого года небольшой довесок к B&W.

Дело будет происходить на Островах Существ (Creature Isles), куда попадут миссионеры из B&W. На островах обитают удивительные существа, которые образовали Братство. Это обитель тайн, мирок без богов. По крайней мере, он был таким, пока не появились вы со своим питомцем.

Братство - следующая ступень развития вашего подопечного. Чтобы стать его членом придется выполнить очередную серию квестов.

Питер Молине сообщил, что в игру будут введены новые фишки, головоломки, чудеса и умения. А еще у ваших питомцев появятся ученики-последователи "apprentices", которые будут пытаться не только копировать их поведение, но и преображаться внешне. AI будет обучать AI?

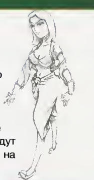
Морозоустойчивость как искусство

"Затеряный мир 3" обрел награду

В зту пятницу в Мюнхене команда аниматоров из венского офиса JoWooD Productions при большом стечении публики была награждена почетной наградой Animago. Четырехминутный вступительный ролик к "Затерянному Миру 3" выиграл в категории "Профессиональный игровой дизайн".

Напомним, что Animago -- награда, присуждаемася за выдающиеся достижения в графике, анимации и монтаже, к участию в которой допускаются работы из Германии, Австрии и Швейцарии. В ролике-победителе венская команда (по большей части, кстати, состоящая из бывших сотрудников Neo, работавшей над первыми двумя частями серии) продолжила историю Космических Аистов и философского поиска Морозоустойчивых Эльфов.

Спешим также сообщить, что русская версия "Затерянного Мира 3", издаваемого маркой snowball.ru и фирмой "1С", выйдет в самом конце июля. В настоящий момент наши локализаторы вместе с программистами из команды JoWooD'a уже определили список улучшений, которые будут сделаны специально для русской версии, и на днях приступят к подбору актеров



Что русскому - RTS, то немцу – сеттлеры

Этим летом появится новая стратегическая игра Cultures



Вскоре (зтим летом) THQ должна выпустить новую для американского рынка игрушку Cultures. Сделана она немецкими разработчиками Funatics, причем на немецком рынке уже успел и аддон появится - Cultures: Revenge of the Rain God. Действо игры закручено вокруг противостояния викингов и индейцев, а сама игра представляет вариацию на тему "все равно мы сделаем игру лучше, чем Settlers".

JA для беспринципных

Анонсирована Rabid Dogs? - игрушка о плохишах

Немецкая компания Zuxxez Entertainment объвила о том, что Rabid Dogs? (разработчик - польская команда Necrosoft) выйдет в начале 2003 года. Игрока ждет среда, замешанная на преступлениях, сексе, деньгах. Играть предстоит за всевозможных плохишей - хитменов, бандитов, наемников. Приготовьтесь выполнять заказы, убивать, уничтожать, громить и разрушать.

Игра позиционируется на одной полке с UFO, JA и Fallout. Ожидается сильная квестовая закваска, базирующаяся на мощном сюжете.

По своей сути - зто turn based tactical game с видом от третьего лица и двумерной пререндеренной графикой. Среди действующих лиц можно будет встретить аналогов известных политиков и знаменитостей, героев фильмов и поп-звезд.

В общем, нам покажут с оттенком черного юмора общество, где "то, что хорошо - плохо, а то, что плохо - еще хуже".

Не щадить никого и ничего - вот краеугольный камень Rabid Dogs?.



▲ Первый скрин из игры. Правда, непонятно, как с такой перспективой можно будет играть. Вид в 2/3 с такими громоздкими закрывающими обзор зданиями не слишком-то располагает к стратегическому планированию

АРСЕНАЛ

Павел Шумилов

CONQUEST: FRONTIER WARS

Жанр *RTS*
Издатель *Ubi Soft*
Разработчик *Fever Pitch Studios*
Дата выхода *IV квартал 2001*



Эта стратегия в разработке уже пять лет. Раньше над ней трудилась Digital Anvil, компания, основанная небезызвестным Эриком Робертсом. После отказа Microsoft издавать игру проект уже было канул в Лету, однако Эрик Петерсон, один из разработчиков, не смирился с поражением и, создав свою компанию, продолжил работу. И вот Conquest: Frontier Wars близка к релизу. В сущности, данная RTS описывается одной фразой: "Starcraft 3D в космосе". Сам космос плоский, как обеденный стол, однако все остальные объекты в игре, от планет и астероидов до фабрик и юнитов, трехмерны (выглядит все, по словам очевидцев, просто потрясающе). Сюжет – очередная вариация на тему непредвиденных последствий безоглядной экспансии. Сценаристы столкнули лбами три (магическое число какое-то) расы: средних во всех смыслах землян Terrans, сильных своей многочисленностью инсектоидов Mantis и высокотехнологичных Celareons (аналогии напрашиваются). Обещаны проработанная боевая модель, разнообразные характеристики космических кораблей, многообразие применяемых тактик, необходимость использовать определенные типы войск против соответствующих у противника – одним словом, баланс. Строительство ведется только на орбитах планетоидов, сражения же разворачиваются одновременно во множестве мест, соединенных гиперпереходами, но не заблудиться в трех соснах поможет удобный интерфейс. Похоже на то, что в Fever Pitch Studios всерьез замахнулись на святое и собираются потеснить Starcraft с позиции мультиплеерного стандарта. Смогут ли?

THE DRUID KING

Жанр *RTS*
Издатель *Не объявлен*
Разработчик *Haemimont Games*
Дата выхода *I квартал 2002*



Болгарская компания Haemimont Games известна нам по проекту "Огнем и мечом", он же Tzar: Burden of the Crown. Действие их новой игры развернется в эпоху, когда легионы, ведомые Цезарем, расширяли границы империи за счет земель, принадлежащих галлам (территория нынешней Франции). Однако создается впечатление, что разработчики черпают данные не из учебников истории, а из фильма с Депардье и прочего фольклора про Астерикса и Обеликса (мультфильмов, комиксов, игр для GameBoy и вкладышей жвачки). Слабо вяжутся претензии на историческую достоверность с героями, в одиночку противостоящими сотням врагов, или со специфической магией - жрецы вскрывают вены, называя этот процесс "sacrifice", а божества вознаграждают суицид появлением на поле брани сверхъестественных существ. Где магия, там и RPG, и действительно, ролевых элементов в игре немало: это и набор обычными воинами опыта с совершенствованием боевых навыков, и вышеупомянутые герои, которые развиваются сами и повышают характеристики подчиненных им войск. Поставленный во главе отряда герой даст возможность отвлечься от самостоятельного управления армией, достаточно будет задать ему модель поведения. Впрочем, руководить лично тоже приятно, обещана отличная система формаций. Если с RTS-частью все более-менее понятно, то немало вопросов вызывает подозрительный режим adventure, в котором мы будем руководить партией героев и исследовать мир, лавируя между противоборствующими сторонами. Уж не новый ли Kingdom Under Fire наклевывается?

PANTHEON

Олимпийские боги – странные существа. Могущественные, но при этом постоянно устраивающие детсадовскую возню в песочнице, враждующие друг с другом и строящие козни простым смертным. Именно эти увлекательные процессы смоделированы в игре Pantheon от Frog City, разработчиков обеих частей Imperialism. Новый же их проект куда больше напоминает city-building стратегии или Majesty, а то и Black & White. Indirect control, играя роль одного из греческих божеств (в помощь себе можно взять еще троих небожителей, получится означенный в названии пантеон), мы можем влиять на смертных, но не можем управлять ими. Исключение составляют лишь жрецы, вдохновляющие паству на строительство новых зданий, герои, защищающие смертных и совершающие подвиги в нашу честь, и разнообразные монстры, помогающие нам бороться с противниками. В крайних случаях дозволено лично спуститься с Олимпа и навести порядок. Впрочем, можно неплохо помочь своим подопечным магией, не отрывая пятой точки от мраморного ложа. Все наши божественные действия базируются на использовании амброзии, местного аналога маны. Прибывает амброзия вследствие истового поклонения нам простых древних греков в храмах, а поклоняться будут лишь в том случае, если мы достаточно внимания уделяем подопечным, спасая их от невзгод и устраивая чудеса. Такой вот замкнутый круг. Разнообразие возможностей богов (они, кстати, еще и опыт набирают) позволит возвращаться к игре снова и снова, проходя ее разными способами. Интересно, трудно ли быть Аполлоном?

Жанр *RTS*
Издатель *Не объявлен*
Разработчик *Frog City Software*
Дата выхода *Не объявлена*



SOVEREIGN

Похоже, девизом связки Verant-Sony стали слова “создать massively multiplayer game во всех известных жанрах и вселенных”. Вслед за Everquest компания разрабатывает MMORPG в мире Star Wars, MMOFPS Planetside и, что более интересно для стратегического раздела, MMORTS Sovereign. Время действия – современность, место действия – похожая на Землю планета, технологии – на уровне нынешних (авианосцы, подводные лодки, стратегические бомбардировщики, танки). Словом, ситуация напоминает наши дни, но не один в один. Собственно игровой процесс будет идентичен сотням своих предков-RTS: добыча ресурсов, строительство базы и производство войск с последующим уничтожением соседа по планете (хотя тут уж как повезет). Конечно, учитывая онлайн-специфику, можно с уверенностью сказать, что будут многочисленные гильдии, объединяющие игроков, а расширенные возможности дипломатии и торговли дадут возможность добиваться цели не только силовыми методами. Борьбе с лагом поможет умный AI, который в случае вашего внезапного отключения возьмет бразды правления в свои руки, да так, что противники об этом и не догадаются (вот в это верится с трудом). Впечатляющий трехмерный движок с легкостью покажет нам как планету из космоса, так и поле боя в мельчайших подробностях – пехоту, пробирающуюся по лесу, или строения, разлетающиеся на куски после хорошего попадания. Зная политику Sony Online, не стоит сомневаться, что постоянные обновления игрового мира не дадут заскучать участникам действа. Ну что, все в онлайн?

Жанр *MMORTS*
Издатель *Sony Online Entertainment*
Разработчик *Verant Interactive*
Дата выхода *II квартал 2002*



UNBORN

“Как вы яхту назовете, так она и поплывет”, - говорил капитан Врунгель. Может, зря немцы из Silver Style дали своей игре столь пессимистичное название (unborn - “нерожденный”)? Проект перспективен, уже сейчас игра может претендовать на звание “самой красивой трехмерной стратегии”. Фотореалистичные текстуры, детализированные модели техники, впечатляющие ландшафты, терраморфинг, игра света и тени... В отличие от космических красот, сравнить скриншот с окружающей действительностью куда проще, и сравнение это идет игре на пользу. Кстати, терраморфинг не только поедает системные ресурсы, но и реально влияет на боевые действия – воронки служат укрытием для пехоты и мешают продвижению танков. От реалистичной графики – к не менее реалистичному игровому процессу! Нас ждет чистая тактика, менеджмента ресурсов не будет, если не считать ресурсом солдат. Технику нельзя произвести, но можно захватить. К примеру, сняв снайпером вражеского пилота на пути к вертолету, высылаем на аэродром группу захвата и угоняем “вертушку”, посадив в кабину своего человека. Аналогичные действия приветствуются по отношению к любому транспортному средству противника. Кроме того, между миссиями командование подкидывает нам свежие силы, и чем успешнее выполнено предыдущее задание, тем благосклоннее руководство. Пройдя сингл, можно будет сразиться в CTF, King of the Hill или привычный “всех убью, один останусь”. А “unborn”, кстати, переводится еще и как “будущий, грядущий”. Возможно, это действительно будущее жанра?

Жанр *Strategy*
Издатель *JoWood Productions*
Разработчик *Silver Style Entertainment*
Дата выхода *III квартал 2001*



Ринат Хазиев aka rav3n

Онлайн – это наше все...



Жанр *Online 3D RTS*
Издатель *Не объявлен*
Разработчик *Realm Interactive*
Требуется *IV квартал 2001 года*

Мне интересно, есть ли среди читателей журнала те, кто в свое время ползал по BBS (Bulletin Board System). Если есть, то им название Trade Wars наверняка скажет о многом. Для всех остальных, пожалуй, необходим краткий экскурс в историю.

Как это было?

А было это так. Середина 80-х. Интернета нет в помине, зато есть густая сеть BBS'ок.

Соединившись с одной из BBS, пользователь мог скачать нужный файл или залить свой. И даже поучаствовать в онлайновых играх. Одной из таких игр и была Trade Wars 2002. ASCII псевдографика, никакой трехмерности нет и в помине. Да, были времена. Стоп, что это я? Я ведь тогда сам пешком под стол ходил...

А что сейчас?

Группа энтузиастов из Аризоны, что в Соединенном Заштатье, выкупила права на марку Trade Wars у конторы Epic Interactive Strategy. И принялась ваять нечто, по их словам, затыкающее за пояс все онлайновые проекты современности. 3D RTS с элементами RPG. Или наоборот. Впрочем, обо всем по порядку.

Сюжет сотоварищи

В основе проекта детально проработанная игровая вселенная. Предлагаю вам хотя бы ненадолго окунуться в мир Trade Wars.

Девять тысяч лет прошло с момента Великого Катаклизма, ввергнувшего людей во тьму. Человечество поднялось, словно феникс из пепла, и принялось отстраивать жизнь заново. Появилась Империя - мощный звездный альянс людей, на деле, однако, тайно контролируемый загадочной расой Melah'teh.

На момент начала игры десятое тысячелетие на исходе. Эра хаоса и анархии, Империя лежит в руинах, обитаемое пространство контролируется Корпорациями. Люди, некогда объединившиеся для того, чтобы выжить, снова заняты междоусобной грызней. Жадность и корысть повелевают умами людей. В этом будущем нет завтра. Грядет новый Апокалипсис.

А что делать-то?

Игра начинается с создания аватара. Как это происходит - вы хорошо знаете из ультимских хроник. Необходимо заметить, что по мере пребывания в игре ваши характеристики растут. Спокойно, товарищ Алаев, уберите свои руки, игру мы вам все равно не отдадим, так как это все же RTS.

Определившись с расой (о них читайте во врезке), вы наконец-таки попадаете в игровое пространство. У вас есть корабль, на котором вы можете перевозить различные грузы, в общем, типичное "купи-продай" а-ля Elite, X-Tension сотоварищи. И так вы летаете, развиваетесь, постепенно богатеете. И все хорошо, да только вас постоянно самым жестоким образом пытаются лишить имущества. Волей-неволей придется подумать о защите. А лучшая защита – это, как известно, нападение. Поэтому нанимаем небольшую армию и – вперед, "освобождать" миры. Контролируя планеты, игрок получает нехилую экономическую подпитку, также это очень важно со стратегической точки зрения. Таким образом, играющий из нищего голодранца с устаревшей летающей посудиной, которую принято называть кораблем, может превратиться во владельца корпорации или властителя империи. И тут уже торговля отходит на второй план. Ну и правильно, нам стратегам комбат подавай.

Мы плавно подошли к ним родимым, к битвам. Разработчики говорят, что они будут тактическими. То есть не будет типичных RTS- зарубов стенка на стенку. В одной битве участвует не более 20 бойцов с одной стороны. И это, по-моему, правильно. Давно надоели ЦыЦ-подобные бои, где тот, кто собрал больше ресурсов и наклепал больше танков, побеждает. Здесь придется шевелить головным, а не спинным мозгом.

Так как есть два различных театра военных действий (поверхность планеты и открытый космос), юниты для них разные. К примеру, в космосе вы можете контролировать дредноуты, круизеры и истребители, а на земле - пехоту, танки, ховеркары, титаны. Также самые маленькие космические корабли могут вести бои в атмосфере. Представьте себе: эскадрилья истребителей атакует город и снова улетает в космос. Красота!

Однако она омрачается таким вот фактом: бой в космосе не будет трехмерным, не ждите Homeworld'а. Все корабли будут находиться в одной плоскости. Realm'овцы говорят, что так игрокам легче ориентироваться и управлять кораблями. Хотя, по-моему, зря они...

Дипломатия играет не последнюю роль в мире Trade Wars, ведь не все же решает сила оружия. А если учесть, что играют живые люди, то дипломатический экран вообще станет очень важным по ходу игры.

Вселенная довольно велика, а так как игрок может находиться не только в космосе, но и на поверхности планет, то размер получается

поистине впечатляющим. Обитаемое пространство разбито на сектора, соединенные зонами перехода (это вы наверняка не раз видели в различных sci-fi фильмах). Применяется шардовая система, как в UO, когда игроки с разных серверов никогда не пересекаются.

Девелоперы из Realm Interactive горят желанием разнообразить игру. К примеру, будут уникальные события. Запустив скрипт или активировав триггер, разработчики сразу делают жизнь интереснее и красочнее. И это, как говаривал первый и последний президент СССР, правильно.

Также, продолжая количественную тему, надо заметить, что разработчики придумали нам кучу занятий. Ведь совсем необязательно быть торговцем, воином или пиратом, можно, к примеру, быть мирным асфальто... тьфу ты, ресурсодобытчиком (сказывается общение с Сергеичем, еще через полгода начну рассуждать о марках асфальта). Или еще интересная работенка – охотник за сокровищами. Что-то вроде Лары Крофт и Индианы Джонса, с поправкой на время действия. Представьте себе Ларису в скафандре! Какая гадость...

В общем, вариантов масса, а разработчики еще и сами не знают, чего добавят в финальную версию. Главное – это чтобы количество перешло в качество...

Техника на грани...

Настал момент рассказать о технической реализации проекта. Взгляните на скриншоты. В наличии добротная современная 3D графика. Разработчики гордятся графической частью движка. Что ж, не Ку3 и не Unreal 2, но все же. Как уже говорилось выше, игра относится к модному виду – MMPOG, что расшифровывается как Massively Multiplayer Online Game. Игра рассчитана на сотни тысяч игроков. Железо для нее потребуется вполне пролетарской конфигурации, необходимый минимум – PII –300, видеокарта класса TNT2/Voodoo3 и 32 мегабайта RAM. И выход в Сеть. Вот тут у большинства отечественных игроков возникнет проблема. Дело в том, что для нормальной игры требуется модем с подключением на 56K. Я думаю, не многие могут похвастать таким коннектом. Тем, кто может, повезло.



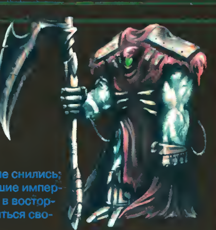
Realm Interactive хотят стать серьезным игроком на рынке MMPOG. Что ж, станут или нет - покажет их первый продукт. Во всяком случае, все предпосылки стать хорошими разработчиками у бравых парней из Аризоны есть. А если что, Сергеич всегда неподалеку.

Империалисты



Девять тысяч лет Империя правила обитаемым пространством. Торговля для Империи чрезвычайно важна. Большинство отдаленных колоний давно обрели самостоятельность, но им приходится заниматься торговлей, без этого не выжить. Хотя сейчас обитаемое пространство поделено между корпорациями, формально правительство Империи находится на Терре. Другое дело, что оно не обладает никакой властью. Марионетки в руках глав корпораций. Империалисты – это и есть люди со всеми их недостатками и достоинствами. Заурядная раса, ничего интересного.

Melah'Teh



Melah'teh – древняя раса. Одни говорят, что они были задолго до Великого Катаклизма, другие – что они и вызвали его. Как бы то ни было, Melah'teh девять тысячелетий контролировали человечество и направляли его своей невидимой рукой. Сейчас, когда Империя лежит в руинах, Melah'teh перешли на более видимые способы контроля с помощью ужасных военных машин, созданных по технологиям, которые империалистам даже и не снились; они бороздят просторы космоса, захватывая бывшие имперские миры. Никто не знает цели этой расы, но все в восторге от того упорства, с которым они пытаются добиться своего.

Necron



Некроны - это самым отвратительным образом мутировавшие люди. Тысячелетия они жили в темноте. Когда-то они были людьми, а теперь – это сообщество сумасшедших полуразложившихся уродцев под предводительством бессмертной королевы Лусии.

Теперь безумная армия некронов шагает по побежденным имперским мирам, поглощая все на своем пути. Тот, кто погиб в битве с некронами, сам становится таким же. А тот, кто победил, с ужасом видит, как поверженный враг восстает из мертвых. За происходящим присматривает Королева, она радуется каждой победе, наблюдая, как растет ее армия. Лусия мстит за свою расу, некогда отвергнутую людьми.

Михаил Рахаев

Бублик звездного интенданта

GAME WORLD NAVIGATOR CHOICE

Бублик – это не только вкусное и питательное хлебобулочное изделие, но и прекрасное дидактическое пособие. Он как нельзя более наглядно отражает суть глубоких философских понятий, а также может помочь в изучении геометрии. Ведь такая небезынтересная фигура, как тор, – тоже вылитый бублик! Что самое главное: по образу и подобию тора (то есть бублика) создаются крупные межгалактические станции, в сумасшедшем мире одной из которых имеет шанс мило провести некоторое количество своего драгоценного времени любой желающий. В смысле – любой геймер. В особенности приветствуются фанаты Dungeon Keeper и Theme Park.



По правде сказать, на первых порах общение со Стартопией проходит достаточно курьезно. Вроде понимаешь, что ничего не понимаешь, а миссии все равно успешно проходятся... Занятное ощущение. Версия о сверхгениальной интуиции после критического анализа своих умственных возможностей отпадает. Просто такова уж природа игры: ее надо долго и целеустремленно осваивать, а первые миссии весьма напоминают продолжение туториала.

Затяжной процесс "въезжания" мешает, если честно, открыть истинное лицо Стортопии. Какая она? Забавная, но бестолковая? А может быть, сложная, но увлекательная и многогранная? Ответ, наверное, у каждого будет свой; с полной же уверенностью можно сказать только одно – исполнение великолепно! По графике, звуку и музыке – твердые десятки; вступительный ролик – изумительная пародия на "Одиссею-2001"; трехмерный движок – весьма приятен и удобен; модельки, анимация, фишки с терраморфингом – все на высоте. Профессионализм высшей пробы.

Начальник Чукотки

Чтобы понять, куда нас занесло в игре, придется включить воображение. Дело происходит на борту большой космической станции – того самого бублика. Это нечто вроде звездной общаги. Межгалактическая база, перевалочный пункт, суматошный мир, куда непонятно зачем постоянно прибывают разные диковинные инопланетные жители, автономное космическое сообщество со своим производством, торговлей и локальными конфликтами. Игрок здесь – начальник. Комендант общаги, интендант звездного бублика, завхоз межгалактического дурдома, амбициозный покоритель суверенных секторов общей базы. Кому принадлежит станция в целом – не понятно, мы заправляем лишь частью отсеков. Но вполне можно начистить инопланетные рыла обитателям соседних общаг и стать Главным Хозяином Бублика и Великим Космическим Завхозом!

X-Files

Истина где-то рядом. Не надо беспокоить спецслужбы и с риском для жизни добывать крупицы информации о жизни инопланетян. Действительность проста и бесхитростна, как бублик! Все, чего желает любой инопланетный гражданин, - сладко поспать, вкусно поесть, помыться, побриться, сходить, извините за прозу жизни, в туалет, прошвырнуться по злачным местам, полюбить себе подобных (и не только себе подобных, в межгалактических борделях всякое случается), полечиться, если вдруг занемог (после посещения борделя), подумать о вечном (после лечения) и – о, чудо! – даже иногда поработать на благо родной общаги. Такая модель поведения знакома многим стратегам, но в исполнении инопланетян мы ее видим впервые. Все узнаваемо и в то же время с массой нюансов, обусловленных космическим антуражем. Скажем, установку для раздачи питания можно настраивать на различные типы пищепродуктов: одному звездному гостю подавай арбуз, другой, скажем,

▼ И все народы в гости к нам спешат...



▼ Дяденька с крылышками! Ты пошто дяденьку с двумя головами убил?!

от минеральных удобрений будет в восторге. Зато спальные и помывочно-гигиенические кабинки строго универсальны – в космосе все равны. Даже двухголовым существам – и тем второй подушки не полагается.

Всего в игре девять внеземных рас. И, по большому счету, они все очень схожи. Различия в питании и климатических предпочтениях, разумеется, имеют значение, но основополагающий фактор все же другой – профпригодность. Дело в том, что большинство посетителей нашего звездного дурдома – просто гости. Так сказать, пролетающие мимо ротозеи. Но многих можно нанять к себе на службу и вот тут-то сказываются отличия рас. Для ряда построек необходима обслуживающий персонал. Строго определенной расы. Скажем, работать в станционной поликлинике могут только "серые". Ну, сектоиды, в смысле. Без них дорогостоящее медицинское оборудование будет простаивать. А с ними, соответственно, все заработает к неописуемой радости всех хворых и покалеченных. У каждого работника есть свой уровень профессиональных навыков и несколько других характеристик, что вносит дополнительный интерес в процесс решения кадровых вопросов.

Легко ли быть строителем на космическом корабле?

Как вы уже поняли: Startopia – это нечто вроде SimCity или какого-нибудь Theme Hospital в экзотических декорациях космической станции. И, следовательно, много внимания здесь придется уделять строительству. Кстати, в Mucky Foot работает множество выходцев из Bullfrog'a, которым такие проекты, как Theme Park и Theme Hospital, знакомы не понаслышке.

Технология замысловата и оригинальна. Для возведения чего бы то ни было нужно иметь контейнер с прототипом нужной постройки. Контейнер либо покупается у торговцев, либо производится собственными силами при условии, что соответствующая технология уже освоена учеными. Ищется свободное место (если его нет – надо вскрывать соседние отсеки), контейнер распаковывается и появляется здание. Что самое интересное: часть построек требует дополнительной работы дизайнерской мысли. Скажем, первое, с чем придется столкнуться игроку, - планировка жилой комнаты: определяется общий объем помещения, указывается место входных дверей, спальных кабинок, лампочек, часов, телезкранов, климатических установок - в общем, разной мебели. Аналогичный подход к больничным палатам, лабораториям и многим другим местам скопления неземных форм жизни.

Есть и другие интересные детали. Скажем, придется считаться с тем, что на станции три палубы. Первая палуба – основная. Здесь и технические сооружения, и жилые комнаты, и многое другое. Вторая палуба сугубо развлекательная – в ней помещаются разные злачные места. Логика такого жесткого разделения не совсем ясна, но, как бы там ни было, бордель можно отгрохать только на второй палубе, а фабрику – только на первой. Третья палуба вообще уникальна – это, можно сказать, большая биоклиматическая установка. Тут ничего не строится (за исключением храмов, которые по собственной инициативе возводит одна шибко религиозная космическая раса), зато можно вволю набаловаться с изменением климата. Меняется ландшафт, создаются холмы и горы, озера и речки, подгоняется влажность и температура. Все для отдохновения трудовых масс! Главное, чтобы климат был близок к условиям родной планеты забредших в нашу общагу чуд-юд.

Жизнь прожить – не бублик съесть

Должен отметить, что кратко описанные в предыдущих главах особенности игры – это только вершина айсберга. Впрочем, об этом с самого начала шла речь. Долгое "въезжание", масса неочевидных взаимосвязей, разные расы, разные постройки, разные механические дроиды – надо ко всему привыкнуть. И трудно сказать, чего в Стартопии больше – многогранности или запутанности.

Интересна и в то же время страннована "денежная" система игры – в качестве платежного средства тут выступает энергия. Генератор вырабатывает энергию, она питает всю станцию, а на излишки мы можем купить у торговцев разную всячину, начиная от контейнеров с редкими постройками и кончая технологиями. А с помощью фабрики мы и сами в состоянии производить различные товары для продажи. В том числе и для продажи с аукционов – есть тут и такая возможность.

Большой и тоже несколько бестолковый игровой пласт связан с боевыми действиями, то есть с потасовками между соседними общагами. Драться, правда, будут только дроиды и нанятые нами работники из представителей четырех рас (сектоиды в их числе). Вот если б стенка на стенку – совсем психоделическая картина была бы.

Какие еще могут быть проблемы, кроме нехватки денег и воинственных соседей? Масса! Встречаются диверсанты, возможен разгул преступности и эпидемии, проблемы с переработкой отходов, существа-паразиты (они симпатичные, пока маленькие и пушистые, но стоит им только подрасти...), попадания метеоритов... В общем, нормальный букет удовольствий нормального звездного интенданта. Эти инопланетные бездельники, понимаешь, в диско-барах штаны протирают, а мы глаз не смыкай, следи за их благополучием! Верно говорится: "Нет счастья на Земле, но нет его и выше". То есть в космосе счастья и справедливости, стало быть, тоже нет. Проверено.

▼ Купальщики. Картина маслом



▼ Разврат по-стартопиански





▲ Йо! Лучшие диджеи нашего звездного городка приветствуют вас!



▲ Неоткрытое дерево технологий – печальное зрелище

Через тропики к звездам

Мне так кажется, что будет очень уместно сравнить Стартопию с таким хитом, как Tropico. Одного поля ягоды! Тот же подход, та же идея. Только в одном случае – люди на небольшом тропическом острове, а в другом – НЕ-люди на большой космической станции.

По графике Startopia легко вырывается вперед – заслуга качественного трехмерного мира. По стильности проекты примерно равны, хотя в разбираемом сегодня творении Mucky Foot больше приколов. Это вообще игра во многом пародийная.

Что же касается интересности... Tropico, на мой взгляд, глубже, разностороннее и логичнее. Ближе к идеалу. В то время как Startopia неформальна, во многом спорна. В ее мир вживаешься с большим трудом. И еще: с занудным постоянством буду повторять одну мысль – в подобных стратегиях должна быть нормальная пауза! Игра может быть сколь угодно динамичной, но нельзя исключать возможность подумать, разобраться в деталях, тем более когда эти самые детали так запутаны. Ну вот ничего не могу с собой поделать, страх как хочется заглянуть каждому прибывшему инопланетянину в душу и тщательно выбрать того, кого буду нанимать на службу. И нет никакой радости спешить все время, как на пожар: тут успеть фабрике новое задание дать, там не опоздать с торговцем пообщаться, здесь умудриться с чувством, с толком новую жилую комнату спланировать. Да, есть классические RTS, в них пауза сбивает темп, вредит. Но здесь куда гнаться?! Эх, бублик, куда ж ты кОтишься...

Еще одно напрашивающееся сравнение – Dungeon Keeper. Ощущается, что называется, рука одного мастера. На самом деле, конечно, Startopia – это совершенно другая игра и делают ее совершенно другие люди. Однако, например, такой человек, как Wayne Imlach из Mucky Foot действительно участвовал в свое время и в разработке концепта DK. И это заметно – много перекликающихся моментов. Движок, замкнутые пространства, нестандартные решения, планировка комнат...

Летят космолеты – привет Мальчишу!

Любой житель даже самой окраинной планеты знает – нет гостеприимнее места, чем звездная база Startopia. Прилетайте, не пожалеете! Как раз построено новое казино, в коридорах расставлены дополнительные лампы и мусорные бачки, закуплено несколько роботов-охранников, на третьей палубе специально для вас сооружено небольшое горное озерцо! Это очень сильная игра. И не беда, что, может быть, не до конца понявший игру автор срезал главный балл до восьмерки. И бои не так уж безнадежно плохи. И с путаницей можно разобраться – было бы желание. Вряд ли такое желание возникнет у всех поголовно, однако это не препятствие для истинных ценителей.

P.S. А что касается дырки от бублика, то все это враки - нет никаких дырок. И бубликов тоже нет. Все съедено сектоидами. Так что не забивайте себе голову – лучше играйте в хорошие, умные игры.

Игровой интерес	■■■■■■■■□□
Графика	■■■■■■■■■■
Звук и музыка	■■■■■■■■■■
Оригинальность	■■■■■■■■■□
Ценность для жанра	■■■■■■■■■□

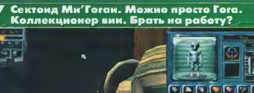
Рейтинг 8.8

Время освоения: около 1 часа
Сложность: средняя
Знание английского: желательно

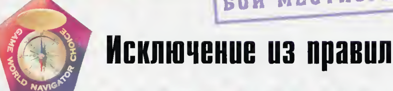
▼ Рабочий на пороге родной фабрики



▼ Сектоид Ми'Гоган. Можно просто Гога. Коллекционер вин. Брать на работу?







БОИ МЕСТНОГО ЗНАЧЕНИЯ

Исключение из правил

Константин Подстрешный

Пушки, вам нужны пушки!
Моя первая Минесотская батарея тоже пойдет с вами!
Капитан Мунк
(один из непридуманных героев
"Колец Анаконды" Гарри Гаррисона)

Z: STEEL SOLDIERS

Жанр	RTS
Издатель	EON Digital
Издатель на территории России	Soft Club
Разработчик	Bitmap Brothers
Требуется	Pentium 266, 64 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 300, 128 Mb RAM

▲ **Если в бальшинстве стратегий аснавнае задаине в миссиях – мочить базу врага, то в Z: Steel Saldiers задания самые чта ни на есть разнаабразные. Например, сейчас Си Найт унесет капитаиа Зода вместе с чемодаичиком вражеских секретав. И, канечна, базу врага мачить...**

Первый Z был еще той штучкой, в 96 на фоне культовых (и нудных) Warcraft 2 и C&C стратегия про карикатурных роботов, которые ведут бессмысленные войны на расчерченных прямоугольных картах, смотрелась по меньшей мере странно. Это сейчас в играх от Blizzard стали попадаться крупицы юмора, не говоря уже про C&C, которая вовсе ударилась в самопародирование, а пять лет назад в RTS просто обязан должен был быть жутко серьезный сюжет, главные герои с безумными глазами и какой-никакой харвестер. Двое потихоньку спивающихся электронных старослужащих, любящих поваляться в шезлонгах, в этот шаблон, как вы понимаете, не вписывались.

Маленьких врагов не бывает (с) Бенджамин Франклин

За прошедшие с первой части пять сотен лет наши старые знакомые любители ракетного топлива стали командирами, их персональный тиран Зод тоже получил повышение – стал генералом (после чего, правда, был разжалован в капитаны) и пуще прежнего мучает ленивую парочку. Помните, в первом двумерном Z были восхитительные отрендеренные трехмерные заставки? Z: Steel Soldiers полностью перешел в 3D и, видимо, в противовес игровой трехмерщине заставки приобрели псевдодвухмерность ожившего комикса. Хорошо смотрится капитан Зод с дымящийся сигаретой во рту, стильно.

Если шутеры, симуляторы и даже RPG с квестами уже давно радуют нас трехмерной графикой без излишней угловатости, то стратегии еще не скоро обрастут достойным количеством полигонов; в Bitmap Brothers, похоже, это знали и не стали добиваться сложных сюрреалистичных моделей роботов, они просто сделали их красивыми. Насколько я понимаю, создать модель, скажем, танка, в котором вместо 50 будет 5000 полигонов, не так уж и сложно, другое дело, сколько часов отделение таких танков будет ползти от одной елки на карте до другой. И никакой Ge Force ситуацию, в принципе, изменить не в силах, иначе бы мы все давно уже играли в очень красивые трехмерные RTS. Так что, если вы из тех подозрительных типов, что судят по игре, разглядывая скрины в компьютерных журналах, то просто представьте, как все это выглядит в динамике: инверсионные следы от ракет, оранжевые змейки огнеметчиков и дружелюбно подмигивающие маячки базы. На Z просто приятно смотреть. Даже если вы отключите большую часть графических изысков и выставите детали на минимум, движок все равно будет выдавать иногда презамечательнейшие картины.

Зло тихо летать не может (с) Петр I

Истинная правда, авиация в Z, даром что жужжит громко, – воплощение вселенского зла, поскольку нет более дохлой и бесполезной единицы по соотношению цена/польза (вернее, "пользу" вынести в знаменатель – на ноль делить нельзя). А ведь так завлекательно смотрятся эти вертолеты, пока не попробуешь атаковать ими что-нибудь серьезней расcекающих по степям кроликов, к примеру, отряд пехоты. Есть еще и грузовые Си Найты, но это не оправдывает появление ангаров. Не затем носит капитан Зод шляпу Первой Кавалерии, чтобы авиация занималась исключительно извозом десанта.

▼ **Честно гаваря, играть иногда не хачется, сидишь, в экран уставился, на красоту такую смотришь...**



Среди новинок на рынке вооружений, помимо бесполезной и шумной авиации, появились ВМС. В последнее время морским юнитам в RTS уделялось не так уж много внимания, поэтому всевозможные Gunship`ы воспринимаются на "ура". В остальном, большинство юнитов перешло в игру из первой части. "Психи", базутчики, снайперы, джипы, танки, все также зачастую бесхозно валяющиеся на карте. Даже возможность строить здания и некое подобие экономической модели не смогли испортить Zабористый геймплей первой части. Остался прежним не только баланс игры, большинство стратегий из первого Z безотказно работают и в Z: Steel Soldiers. В том числе излюбленный штурм базы врага десятком APC с огнеметчиками.



▲ Люблю я игру за такие ракурсы

Прокладывать себе дорогу силой (с) Гай Юлий Цезарь

Первый Z имел преотвратительнейшее управление, ZSS частично удалось избавиться от дурного наследия. И это при том, что в демо-версии все было хуже некуда: чтобы поймать вертолет мышкой, приходилось сперва обводить пол-экрана, а потом выбрасывать набившуюся в группу пехоту. Не сказать, что в полной версии эта самая пехота не мечтает набиться в одну группу с вертолетами, но для трехмерной стратегии управление весьма и весьма. Чего не скажешь о такой штуке, как AI.

Если в Z за номером один искусственный интеллект был, прямо скажем, средненьким, то в Z2 он попросту отсутствует. На последних уровнях играть сложно только потому, что компьютер двигает мышкой быстрее, чем игрок. Можно поставить засаду по краям каньона, которая уничтожит любой механизм с синей эмблемой на броне, а танки врага будут все так же а-ля лемминги тянуться бесконечной цепочкой к вашей базе.

С другой стороны, зачем нужен чудовищно умный AI, когда пехота сама кричит "Rush!"? Это все равно, что требовать от Xenon 2 сложной летной модели. Синие солдаты не научатся нападать при поддержке артиллерии и постоянно будет проявлять чудеса бесполезного героизма – так что с того? Зато ваши юниты никогда не застрянут в ближайшем лесу, в слух обсудят очередной приказ и завсегда найдут кратчайшую дорогу к базе синих паразитов. Чтобы от души поработать огнеметами.

И нет большего горя для шута, чем не найти по утру свой бубенчик (с) Шут гороховый

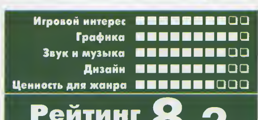
Да, потерял Z в пародийности игрового процесса. Потерял. Сдал, можно сказать, старичок. И это, пожалуй, единственный серьезный минус игры. Не кривляются больше роботы в правом окошке экрана, не играют в карты на пригорке, не пьют кофе и не ловят рыбу, только иногда стрельнут в пробегающего мимо зайчика. От былого веселья осталась только озвучка, неподдельная радость в крике "отступаем!" и панические вопли, когда солдату приказываешь атаковать танк. Одна радость – заставки. Два любителя сачкануть. Ну и капитан Z, конечно, по мере сил спасает ситуацию, в харизматичной шляпе вытягивает на себе львиную долю сюжета.

▼ На архитектуру уровней Bitmap Brothers не жадничала, почти на всех картах можно встретить вот такие дизайнерские изыски



Zакругляемся

Да, совершенно тупой, даже можно сказать аркадный процесс суетливой возни курсором по экрану. Да, вечная дилемма игр с масштабированием "близко и красиво или далеко и удобно". И не забудем глуповатый AI противника. Но при этом Z: Steel Soldiers - стильная, безумная, красивая и интересная игра. В ней просто не действуют общепризнанные ценности RTS, Z: Steel Soldiers, как и первая часть, – самобытная аркадная стратегия, которой не нужны излишние сложности. Bitmap Brothers знают, как развлечь игрока, и воплощают это знание в играх, не обращая внимания на стереотипы. Так и становятся культовыми разработчиками.



Игровой интерес	■■■■■■■■□□
Графика	■■■■■■■■■□
Звук и музыка	■■■■■■■■□□
Дизайн	■■■■■■■■□□
Ценность для жанра	■■■■■■■□□□

Рейтинг 8.2

Время освоения: от 0.5 до 5 часов
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

Александр Лашин

Screaming For Vengeance!

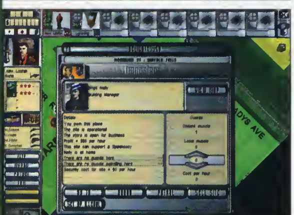
США 20-х годов были на редкость веселой страной: Великая Депрессия, безработица, всеобщая коррупция и, что для нас с вами самое главное, разгул преступности и гангстеризма. Банды гангстеров занимались вымогательством, контролировали незаконное производство и распространение спиртного, печатали фальшивые деньги и, конечно же, жестоко убивали друг друга и окружающих. Всем этим замечательным вещам и посвящена игра Gangsters2.



Жанр *RTS*
Издатель *Eidos*
Разработчик *HotHouse Creations*
Требуется *P-II 266, 64 Mb*
Рекомендуется *P-III, 128 Mb, 8 Mb video*







За два с половиной года, прошедших с момента выхода первых Gangsters, игрушка ощутимо изменилась. Первая часть была ориентированной в основном на менеджмент. Это означает, что основную часть времени приходилось сидеть в Gang Organizer'е и нудно заниматься финансами, отдачей приказов и прочей "ботвой", чтобы потом за пять минут, по причине тотальной тупизны подчиненных и общей глючности игры, не успеть увидеть самого главного: как одетые в стильные костюмы и шляпы бандюки занимаются разнообразной противозаконной деятельностью... Радуйтесь! Теперь вы сможете увидеть все зто, а также многое другое. Более того, менеджерская часть сильно упрощена, а сама игра превратилась скорее в RTS с небольшим зкономическим уклоном, что поначалу несколько смущает. Однако радует то, что, превратясь в RTS, "Гангстеры" не превратились в очередной "коммандо-конквер", вся "стратежность" которого заключается в необходимости за полторы минуты построить пятнадцать танков, после чего за сорок две секунды довести их до базы противника. Но самое главное, что у "Гангстеров" теперь есть сюжет!

Сюжет...

...не сказать, что блещет какими-то изысками, но для реалтаймовой стратегии он вполне приличный. Суть заключается в том, что у Джоя Бэйна был отец, который занимался каким-то бизнесом, судя по всему, не вполне легальным (а какой идиот занимался в Америке 20-х годов легальным бизнесом?!), чем, ясное дело, кое-кого неслабо раздражал. Результатом трудовой деятельности папаши стало его рандеву с парой вооруженных "Tommy Gun'ами" человек в черном. Рандеву происходило поздней ночью на безлюдном лесном шоссе, а его закономерным итогом стало то, что мистер Бэйн-старший благополучно отправился в лучший мир. Благородный сынишка тут же воспылал жаждой мести и поклялся жестоко отомстить убийцам. Собственно говоря, от его лица мы и будем разбираться и убивать кого попало!

Обстановка

Сюжет располагает к решительным и бескомпромиссным действиям, которые в игре присутствуют лишь отчасти. Сам же процесс несколько страдает схематичностью с духе дона Капоне, но если это и портит игру, то не сильно.

Итак, имеется город (в отличие от первой части, карты не генерятся случайным образом, а заготовлены разработчиками, что есть хорошо), в котором имеется два или более штаба (офиса, логова – по желанию) конкурирующих организаций, одна из них, разумеется, ваша. Город разделен на районы, в каждом из которых находится минимум одно заведение, с которого можно поиметь некоторое количество денег. После того, как в заведении побывает ваш представитель и побеседует с его хозяином "по понятиям", заведение переходит под вашу "крышу" и платит вам зндое количество буказоидов в час. Что характерно – все платят абсолютно самостоятельно и точно в срок, так что посылать гангстеров на сбор дани мы теперь не сможем, а жаль. Да и не совсем логично это выглядит: кто же сам платит "крыше" – за мздой приходят и забирают. Ну да ладно...

Заведения наличествуют двух видов. Есть обычные харчевни, магазинчики и прочая мелочь, которая приносит не слишком высокую прибыль, но и особых проблем не доставляет. В некоторых из них можно отрыть нелегальный бизнес вроде производства спиртного (про "сухой закон" не забыли?), печатания фальшивых денег, а то и борделя. Прибыль существенно возрастает (а что касается борделя, то начинается просто сказка!), но есть пара моментов: первый – надо нанимать управляющих, которым надо платить и которых могут убить конкуренты; второй – бизнес-то нелегальный со всеми вытекающими последствиями. Да и конкуренты обычно устраивают налеты на наиболее прибыльные заведения, так что тот же бордель желательно охранять соответствующим образом.

Помимо указанных, имеются и другие здания, которые захватывать не нужно – они переходят под ваш контроль вместе с основным предприятием, находящимся в районе. Это может быть оружейный склад, по-

лицейский участок, мэрия, госпиталь или место, где можно нанять muscle. С первыми все более-менее понятно: на складе можно прикупить оружие, не возвращаясь в штаб, судьям, копам и прочим официальным лицам, надо платить, поучая взамен некоторую благосклонность полицейских, а вот про muscle разговор отдельный.

Персоны

Если сравнивать с первой частью, то количество гангстеров, которых вы можете контролировать, существенно снизилось (до восьми человек, причем в миссии могут участвовать не все из них). Но у каждого есть "свита" из четырех человек максимум. Эта свита и есть muscle. Иначе говоря, свита – "группа поддержки" гангстера. Вот.

Еще muscle можно "запрягать" на патрулирование территории и охрану зданий. Последнее особенно важно, ибо после вражеского налета, например, на подпольный бар, вам придется его отвоевывать либо ремонтировать (в зависимости оттого, что сделали с ним конкуренты), да еще и заново нанимать бармена (а персонал при атаке уничтожается в первую очередь). Не скажу, что охрана может обеспечить абсолютную безопасность, но от мелких атак защитить – вполне...

Игра

Если сравнивать с первой частью, то играть стало заметно проще как за счет улучшенного интерфейса, так и в силу того, что упростилась сама игра. В миссиях имеются задания вроде того, что надо отвоевать у конкурента самогонный аппарат, замочить какого-нибудь "конкретного пацана" или просто уничтожить всех. В любом случае главное – захват территории. Чем больше у вас подконтрольных заведений, тем гуще поток денег, льющихся в вашу кассу. Тратить их, правда, можно только на дело: нанять побольше гангстеров, охранников или специалистов, провести апргейд (из легального бизнеса в нелегальный) или ремонт здания. А так чтобы с дамами поразвлечься или благотворительностью заняться - это нельзя. А жаль. Зато можно нанять hitman'а: за приличную сумму он поговорит с главой конкурирующей организации и (в зависимости от стоимости услуг) с большей или меньшей вероятностью попытается убедить его в бесперспективности сопротивления вашему ураганному натиску. Но это стоит довольно больших денег.

Наблюдать за претворением ваших противозаконных замыслов в жизнь можно несколькими способами – на изометрической карте и плане города (в двух видах – более и менее подробных). Первый очень похож на тот, что был в прошлой части, осталась и знаменитая "фишка" с исчезающими зданиями: если оно загораживает вам обзор, то либо часть его, либо оно целиком не отображается, что очень удобно. План дает быстрое и наглядное представление о том, что и кто где находится, чья территория и т.п. В принципе, если бы не было самого красивого изометрического вида, то игра не много потеряла бы в интересности, поскольку основные действия производятся именно на общем плане города. Лично я переключаюсь на изометрический вид только тогда, когда хочу посмотреть, как будет происходить очередное рандеву в стиле "стенка на стенку".

А так – игровой процесс достаточно однообразен: из миссии в миссию вы будете прибирать к рукам новые территории (и защищать свои от грязных посягательств), устраивать разборки с чужими гангстерами, отстреливаться от полиции, которая сбегается на выстрелы в огромных количествах (кстати, на серьезных уровнях сложности особо увлекаться перестрелками с полицией не стоит), и обеспечивать бесперебойный приток денег. Ну и еще нанимать новых бандитов и вооружать их. Для менеджера – негусто. Для RTS – вполне нормально.

Имеется и некоторое количество нелогичных моментов, которые совсем не к месту в игре про гангстеров. Например, нельзя убивать прохожих. Ну, ладно, допустим, гангстеры – люди цивилизованные и разборки устраивают только между собой, но тогда почему они паркуют машины и переходят улицу только в предусмотренных ПДД местах?! Непорядок.

Внешность

Техническое исполнение записать в плюсы, как бы ни хотелось, не получится. Простенькая (но ненадоедливая и в целом довольно приятная) музычка, неплохой звук без особых излишеств и на редкость архаичная спрайтовая графика. Движутся персонажи довольно схематично, хотя прорисованы они, как и здания, вполне прилично. То есть сказать, что внешний вид игрушки сильно радует органы зрения, нельзя. С другой стороны, нельзя сказать, что он эти самые органы как-то раздражает: видно все нормально (умные люди называют это мудреным словом "функциональность"), опять же после длительного сидения за игрой глаза не болят – лично мне от стратегии больше ничего и не надо. Главное ведь что – играть интересно!









Рейтинг 7.5

Время освоения: от 2 до 5 часов
Сложность: средняя/высокая
Знание английского: обязательно

Именно так – играть интересно. Путь игра не изобилует графическими изысками, пусть она довольно схематична и миссии не слишком разнообразны. Зато она в известной степени оригинальна и более чем увлекательна. Вердикт – это, конечно, не "хит на все времена", но стратегией месяца Gangsters 2 назвать вполне можно.

От редактора раздела
Появление Merchant Prince II меня шибко озадачило. Это ведь почти точный римейк игры 1995-го года (вообще-то первый Merchant Prince появился в 1993-м, но, два года спустя, вышло его улучшенное и дополненное издание, почему-то называвшееся Machiavelli: The Prince. Именно эту игру и повторяет почти полностью MP2). И кому поручить ее рассмотреть? Если кому-то из "старичков", будут сплошные охи и ахи на тему "вот раньше умели делать игры". А если поручить кому-то из "молодых", сможет ли он объективно оценить игру, в которой нет трехмерной графики и прочих современных изысков? В конце концов, поскольку самого меня больше интересовало отношение к столь неоднозначному проекту молодых геймеров, я отдал игру Hungry Ducky. Хотя его и нельзя безоговорочно отнести к "молодежи", но первой части игры он не видел. Так что перед вами абсолютно объективный обзор, безо всякой там ностальгии.

Hungry Ducky

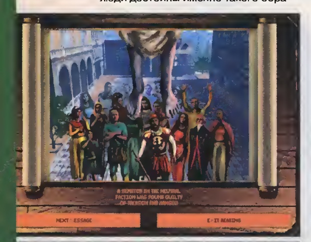
Чистоган эпохи Возрождения

MERCHANT PRINCE II

Жанр	Экономическая TBS
Издатель	Talonsoft
Разработчик	Holistic Design
Требуется	Pentium 433, 32 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 500, 64 Mb RAM

Каждый жить мечтает как в раю,
Каждый ищет выгоду свою!
Выгодно купить, выгодно продать,
Чтоб поменьше дать и побольше взять!
Из т/с "Ханума"

Я преклоняюсь перед создателями MP2! Я просто падаю перед ними ниц, закатываю глаза к затылку и бьюсь в истерике от восторга. Более того, я призываю всех и каждого, не раздумывая, следовать моему примеру. Эти люди достойны именно такого обращения. Ведь это им, а не кому-либо еще, удалось столь талантливо и естественно воплотить в игре извечную тягу "гомо сапиенса" к обладанию как можно большим количеством денежных знаков. Иными словами, MP2 – первая игрушка, в которой роль и вес презренного металла возведены до степени абсолюта. Причем сделано это с такой ошеломляющей правдивостью и со столь реалистичным жизненным цинизмом, что аж дух захватывает. Вот за это авторам огромное человеческое "спасибо". За правду, в которой сила.





Зов предков

Если честно, меня с первых минут не оставляло ощущение, что ход событий подчинен не до конца понятным мне правилам какой-то тонкой психологической игры, до боли знакомой и абсолютно не узнаваемой одновременно. То есть, говоря человеческим языком, я понимал, что мне пудрят мозги, но никак не мог уловить, каким образом. Однако в какой-то момент все встало на свои места: помимо врожденной тяги любого человека иметь как можно больше денег, пройдя при этом по пути наименьшего сопротивления, создатели MP2 очень красиво обыграли присущую многим игрокам со стажем ностальгию по тем временам, когда выход каждой игрушки был событием, а количество компаний-разработчиков можно было перечесть по пальцам. Причем сделали это весьма оригинальным способом: полностью отказавшись от считающейся в наши дни непременным атрибутом любой игры 3D-графики и погрузив игрока в пространство, весьма грамотно стилизованное под Civilization, Colonization и иже с ними. Честно говоря, получилось довольно недурно, во всяком случае, при виде такого буйства ностальгических мотивов, у меня пару раз екнуло сердце, а на глаза чуть не навернулись слезы умиления.

Нельзя не отметить, что подобный минимализм вполне может стать основанием для разговоров о лености создателей MP2 или их бесталанности. Если вдруг услышите такое, не верьте ни единому слову. Лишним подтверждением того, что работающие в Holistic Design не зря едят свой хлеб, является содержание игры. Итак, Италия, Венеция, год 1300. Ваши руки нестерпимо жжет энная сумма тамошних тугриков, в порту ждут команды к отплытию принадлежащие вам фрегаты, а впереди соблазнительно маячат разнообразные возможности и поистине сказочные перспективы. Однако, чтобы реализовать упомянутые возможности, необходима сумма куда энnee, чем та, которой вы располагаете на данный момент. Вывод прост: приумножить имеющееся, хорошенько повеселиться на приумноженное, оклематься после веселья и со спокойной душой уйти на заслуженный отдых. Ну а раз цели понятны – время действовать.

Просто игра

Кто бы что ни говорил, а наш мир мало изменился за эти 6 веков. Во всяком случае, деньги зарабатываются по одной и той же схеме: купи дешевле, продай дороже – разница твоя. В MP2 упрощенно это выглядит следующим образом: в пункте "А" трюмы судов или тюки на горбах покорных осликов с верблюдами под завязку набиваются любым из представленных в игре 18 товаров, после чего означенные суда или караваны направляются в пункт "Б", где все привезенное барахло сбагривается коренному населению, готовому за заморские диковины отдать бОльшие деньги, чем в "стране-производителе"; трюмы и тюки набиваются вновь, на этот раз тем, что пользуется повышенным спросом в пункте "А", и процесс повторяется.

На первый взгляд, все просто, но на деле без хорошего стакана разобраться практически нереально. Нередко, для получения максимального количества вожделенных флоринов, приходится зайти в 3-4 порта, закупая при этом в каждом из них по несколько наименований товаров одновременно, а продавая, наоборот, по частям. Кроме того, сначала подходящие

города нужно найти, на что тоже уходит немало времени и сил. В общем, с непривычки есть все шансы получить незапланированный интеллектуальный перенапряг со всеми вытекающими печальными последствиями.

Но зато когда приходит понимание процесса... О, от MP2 просто невозможно оторваться, даже занимаясь исключительно зарабатыванием денег, а ведь это лишь верхушка айсберга. Настоящая игра начинается, когда приходит понимание тленности всего сущего и желание большей стабильности - иными словами, когда индивидуума неудержимо влечет из бизнеса в политику или, что еще хуже, в большую политику.

Большая игра

Образно говоря, в MP2 деньги могут выступать в двух ипостасях: в качестве цели игры и в качестве одного из ее средств. С первым вариантом более-менее разобрались, переходим ко второму.

Деньги, конечно, решают немало, большие деньги – даже много, но даже большим деньгам не под силу в одиночку решить все вопросы и снять все проблемы. Именно для этого люди и придумали связи. Кто и когда их придумал, сейчас неизвестно, но если верить творческому коллективу Holistic Design, то в 14 веке институт связей как средства выживания не только существовал, но и цвел буйным цветом. Именно в таком виде он и перекочевал в MP2. А что поделать? Из песни слова не выкинешь.

Итак, в Венеции имеется некий представительный орган, ведающий всеми хозяйственными, политическими и военными вопросами, в состав которого входят 10 сенаторов от различных фракций. Любого из них можно купить, были бы деньги. Да-да, вот так просто. Предлагаете приглянувшемуся парламентарию определенную сумму, потом определяетесь с размером ежемесячных отчислений, и купленный чиновник принимается исправно лоббировать в парламенте ваши интересы. При этом чем "толще конверт", тем рьяней и убедительней ваш подопечный стучит себя в грудь, доказывая всем, какой вы замечательный человек.

По ходу жизни от этих стуков и заверений особого проку нет, разве что моральное удовлетворение. Однако, когда подходит пора очередных выборов "гаранта, понимаешь, местной конституции", именующегося "дуче", именно рьяность и искренность криков со стуками приобретают решающее значение. Дело в том, что дуче выбирается отнюдь не всенародным голосованием, а по-тихому, из членов фракций, заседающих в парламенте. Таким образом, чем больше у вас ручных сенаторов и чем громче они кричат и стучат, тем больше ваши шансы на успех. Хотя если и проиграете – не беда. Всегда есть вероятность, что новый предводитель пожелает видеть вас в рядах своей команды и предложит какой-нибудь государственный пост. Пустячок, а приятно, кроме того, в венецианских госорганах довольно неплохо платят.

Для тех же, кому рано или поздно надоест довольствоваться светским постом, авторы предусмотрели возможность просочиться не просто в политику, а в большую политику, и попытаться примерить на себя папские одежды. Прямо скажу, занятие не из легких, не из спокойных и, что в MP2 чуть ли не самое главное, не из дешевых. Зато какой выделке можно подвергнуть овчинку в случае удачи - вам и не снилось. Скажем так, объявление священной войны с неверными или очередного крестового похода можно считать чуть ли не повседневной рутиной. На порядок возрастают и ваши доходы, складывающиеся из платежей церкви и поступлений от продажи индульгенций.

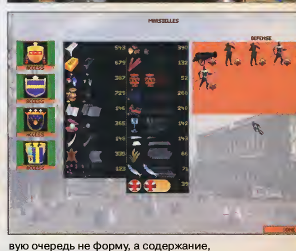
Единственное, что омрачает всю вышеописанную идиллию, – это неумолимый ход времени, в связи с чем рано или поздно на пороге появляется худощавая дама со всем известным сельскохозяйственным орудием и делает вам предложение, от которого при всем желании невозможно отказаться. Иными словами, никто не вечен и все умирают. Так что в какой-то момент придется, проводив свое игровое альтер-эго в лучший мир, освободить занимаемое место подросшему поколению и снова начинать нелегкий путь на вожделенный пост предводителя всея цивилизованного человечества. Однако, в MP2 сия печальная и трудоемкая необходимость воспринимается абсолютно естественно и лишь добавляет игре интереса и притягательности.

Show must go on

Не размениваясь на излишнюю словесную мишуру, скажу прямо - игра удалась. Завершить обзор хочется той же мыслью, с которой он начался, правда, с некоторыми коррективами. Я действительно преклоняюсь перед авторами MP2. И не только из-за правдивости происходящего в созданном ими мире или стильности игрового дизайна. У них получилась по-настоящему интересная, глубокая и по-хорошему умная игрушка, способная вырвать человека из привычного течения времени и удерживать за монитором часами. Единственное, что огорчает, - из-за графики, не совсем привычной избалованной эффектами и трехмерностью сегодняшней геймерской формации, творение Holistic Design может быть не понято и в итоге не замечено солидной частью играющей публики. Но, с другой стороны, те, кто сумеет разглядеть в ней в первую очередь не форму, а содержание, получат массу удовольствия. Так что порадуемся за вторых и посочувствуем первым. А вам желаю оказаться именно среди прозорливых и "глазастых", потому что подчас внешний вид абсолютно ничего не значит.







Игровой интерес	■■■■■■■■■□
Графика	■■■■■■□□□□
Звук и музыка	■■■■■■■□□□
Оригинальность	■■■■■■■■□□
Ценность для жанра	■■■■■■■■□□

Рейтинг 8.2

Время освоения: от 0.5 до 1 часа
Сложность: средняя
Знание английского: требуется

От редактора раздела
В прошлом номере я обещал вернуться к разговору об адд-оне к Majesty, если Маше удастся убедить меня в необходимости этого. Ну что же, она очень старалась, правда, получилось не совсем то, что я ожидал. Однако обещания нужно выполнять, так что предлагаю вашему благосклонному (надеюсь) вниманию нижеследующий, совершенно не типичный для нашего раздела, текст. Будем считать, что это эксперимент. Хотелось бы узнать, что больше по душе настоящим стратегам: то, что было в прошлом номере, или то, что в этом? А может, что-то среднее?

Маша aka Jennifer

ЭТЮД В СЕВЕРНЫХ ТОНАХ

MAJESTY: THE NORTHERN EXPANSION

Жанр	***RTS***
Издатель	***Infogrames Entertainment***
Разработчик	***Cyberlore Studios***
Требуется	***Pentium 166, 32 Mb RAM***
Рекомендуется	***Pentium II 266, 64 Mb RAM***
Multiplayer	***Modem, LAN, Serial***

В замке Темного Властелина

На троне пульсировал клубок красных щупалец, а где-то внутри этой шевелящейся массы зло горели два желтых круглых глаза. Перед троном распластался крысиный царек и лепетал что-то невнятное про многочисленные потери, поражение и страшных в гневе героев.

- Ты хочешь сказать, что не в наших силах одолеть ничтожный форпост? – прогремел голос злого властелина, а его щупальца непроизвольно потянулись к крысе.

- Мой повелитель... - царек задрожал и ловко отполз назад, - это все из-за этого героя. Он один может разнести вашу цитадель по камешку и даже не почешется!

- Так вся проблема в одном единственном герое?! – загрохотал властелин.

- Это воин Дискорда, ваша ярость. Он 35 уровня... А каждый раз, когда нашим удается его повалить, король возрождает его.

Злой властелин призадумался. Внезапно его щупальца взмыли вверх:

- У меня созрел план!





В Гильдии воров

Денет Подлюга презрительно смотрел на крысиного царька и искренне недоумевал, как столь ничтожному типу удалось завоевать доверие злого властелина и стать его правой рукой (рукой ли? Вернее будет сказать, правой дюжиной щупалец!).

- Мой господин предлагает вам выгоднейшее дело! – пронзительно верещал царек, раздуваясь от осознания собственной значимости.

- И какое же, уважаемый? – насмешливо спросил Денет. Но всю его легкомысленность как рукой сняло, когда он услышал, что им предлагают.

- Это невозможно! – воскликнул он в величайшем волнении. – Если бы мы могли ограбить королевскую казну, неужели мы не сделали бы этого раньше?!

- Повелитель выделяет вам в помощь группу воинов. Они нападут на дворец и отвлекут внимание стражи и героев, а вы тем временем сделаете свое дело.

- Какой процент пойдет нам? – спокойно спросил Денет. В его мозгу уже защелкали маленькие счеты, быстренько подсчитывающие выгоду от сделки.

- Мой господин, - торжественно помолчав, изрекла крыса, - дарует все деньги вам.

Вор ослабшей рукой оперся о стол и вытер со лба мгновенно выступивший пот. Он даже не заметил ухода царька, лихорадочно набрасывая на бумаге план ограбления и раздумывая, кого ему включить в авантюру.

А царек уже разговаривал с надменными эльфами, чьи лица мигом осветились алчностью, когда он высыпал из мешочка на ладонь горсть блестящих камушков.

В столице королевства

Такарус Пандамониус вывалился из таверны и, закинув острейшую в мире косу на плечо, потопал к южной окраине, где разгулялись крысы. Мимо него на большой скорости промчались шестеро эльфов, свернув на волшебный базар. Такарус пошел дальше, но тут его чуть не сбила с ног толпа подозрительных молодчиков, по самые уши закутанных в плащи. Герой замахнулся было своей косой, но вовремя распознал воров из дружественной гильдии и, тяжко вздохнув, проводил их взглядом. Они тоже стремились на базар. Такарус с достоинством встряхнулся и собрался уже продолжить путь, как чуть не онемел от неожиданности: прямо в опасной близости от дворца резвился юный ледяной дракончик. Такарус взревел и, перехватив косу поудобней, потопал на дракона. Тот не сразу заметил воина и еще некоторое время продолжал беспечно выпускать клубы ледяного пламени на башенки дворца, вселяя ужас и панику в придворных и челядь. Потом, разобравшись что к чему, повернулся и обратил свое внимание на Такаруса. Воин Дискорда резво махал косой и не сразу заметил, как о его броню застучали стрелы. Обернувшись, он остолбенел от неожиданности: его окружили эльфы и вовсю стреляли в него из луков! Такарус издал свой знаменитый вопль Дискорда, но эльфы не подохли тут же, как он ожидал, а глотнули какой-то жидкости из бутылочек и обратились в огромных минотавров. Как назло, все врачевательницы куда-то запропастились и вообще героев в пределах видимости не наблюдалось (как выяснилось позднее, они сражались с йети в восточной части города и дохли как мухи).

Такарус слабел, король, наблюдая за битвой из самой высокой башни дворца, изредка его подлечивал. Ситуация, как он считал, была полностью под контролем.

Тем временем прилетели еще два дракона. Они поспели в тот самый момент, когда юный дракончик отбросил когти, а Такарус мужественно повернулся

к эльфам, прикрывавшимся обликом страшных зверюг. (В этот момент невидимые воры забросили крючья на стены дворца и перемахнули во двор).

Бой закипел с новой силой. Король немножко пожалил эльфов молниями и тут к своему удивлению обнаружил, что денег в казне нет. Странно – по его прикидкам хватить должно было еще надолго. (Еле заметные тени соскочили со стен дворца и с огромными мешками за спиной растворились в неизвестном направлении).

Король со слезами на глазах смотрел на то, как воин Дискорда хлопается на землю и замирает. В зал вбежал советник, король с надеждой во взоре обернулся к нему, но тот развел руками и молвил:

- Королевская казна пуста, милорд!

Король обречено смотрел, как труп его лучшего героя вначале превратился в могилку, а затем и вовсе исчез. Он грустно сказал:

- У нас осталась последняя надежда. Последняя!

На дальнем форпосте

- Королевство в опасности! – тревожно молвила Селения, Мир Приносящая. Она быстро убрала в сумку лечебные зелья и, зябко кутаясь в меха, вышла на крыльцо.

Варвар легкомысленно прыгал вокруг, согреваясь. Его мощный торс был облачен в роскошную шкуру йети, пару дней назад убитого на подступах к городу.

Этот торговый пост был затерян в снегах далеко от дворца и очень редко подвергался нападению.

- Я высылаю караван, - сообщил торговец, заходя в конюшню и выводя под уздцы лошадку, запряженную в телегу.

- Отлично. Мы его сопроводим до города, - согласилась Селения.

Варвар со вздохом побросал в телегу мешки с товаром и повел лошадь за Селенией, путь предстоял неблизкий. По слухам, где-то впереди выросло кладбище, периодически исторгавшее из склепов стаи скелетов и зомби, а то и кого похуже.

Врачевательница быстро накастовала на себя все известные ей защитные заклинания и осторожно пошла вперед.

В столице королевства

Эльфы бегали вокруг дворца и постреливали в несчастных адептов Лунорда. Те в панике мчались к своей пирамиде и дрожали в ней, забаррикадировавшись изнутри. В неравной схватке погиб рейнджер с мифриловым луком. Положение становилось угрожающим. Городские стражники еле отбили нападение на рынок крыс и троллей.

Король глянул в северное оконце и без сил опустился на трон. На город из предрассветной мглы шли, сотрясая землю, шесть каменных големов.

Где-то на просторах королевства

- О! – варвару захотелось грязно выругаться, но он постеснялся Селении. Они только-только обогнули то самое кладбище безо всяких эксцессов, но тут из-за деревьев выплыли три кровожадно оскалившихся вампира.

Варвар с боевым кличем помчался на них и зарубил было одного, но двое других уже рвали когтями его плоть и восстанавливали своего немного зарубленного товарища. Почуяв близкую смерть, Варвар почел за лучшее хлопнуться без сознания.

Между тем к ним спокойно подошла врачевательница и, вся светясь добротой и лаской, пропела заклинание. Вампиры почувствовали себя както неуютно и тотчас умерли в страшных мученьях. Селения быстро привела варвара в чувство и даже дала хлебнуть лечебного зелья. Варвар с восхищением посмотрел на Приносящую Мир и уважительно сказал:

- Да уж, Агрила не зря ест свой хлеб!

Они продолжали свой путь.

В столице королевства

Король поднял голову и с мукой во взоре посмотрел на стремглав влетевшего в зал советника.

- В город вошел караван! – радостно возвестил тот.

Король оживился.

- Так! Быстро отряд стражников к рынку! Обеспечить его безопасность! Самого быстрого сборщика налогов ко мне!

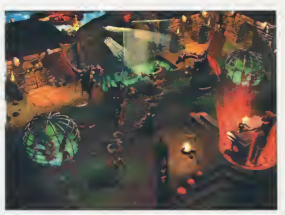
Големы подошли к домам жителей и принялись их методично крушить. Повсюду летели камни и доски.

Селения шла рядом с караваном. Эльфы, зачарованные аурой дружелюбия вокруг нее, Приносящую Мир не трогали, а сосредоточили свое внимание на варваре. Вскоре тот опять шлепнулся без сознания, но врачевательница почла за благо его пока не лечить.

Караван торжественно вошел на рынок, к которому тотчас же направился сборщик налогов в модном красном берете. Селения, убедившись, что караван доставлен в целости и сохранности, отправилась в город лечить уцелевших героев.

Король, собрав в казне последние случайно завалявшиеся монетки, скастовал заклинание ускорения на сборщика налогов. И очень вовремя – на того уже замахнулся ятаганом злобный крысолак. Сборщик налогов скрылся за неприступными стенами дворца в тот момент, когда на них обрушились удары големов.

Из посольства, близоруко щурясь, вышел маг и принялся поливать эльфов файерболлами и матом. Эльфы с гнусавыми воплями дохли. Вторым появился дварф-монах и, наложив на себя заклинание защиты и стальных





кулаков, ринулся на ближайшего голема.

А из неприметного голубого здания, примостившегося на окраине города, ошалело озираясь, вывалился Такарус Пандамониус, целый и невредимый. Взревев, он накинулся на голема и, вложив в удары всю свою немалую тридцатипятиуровневую силу, прикончил его за пару взмахов косой.

Король счастливо улыбался и слал направо и налево цепи молний и всполохи огня.

Меньше чем за минуту сопротивление было подавлено, и воцарилась тишина. И тут на площади появилась летающая цитадель с самим злым властелином внутри, наивно полагавшим, что появится к тому часу, когда останется только разрушить дворец. Он выполз наружу и нос к носу столкнулся с Такарусом. И с магом. И с варваром. И со всеми адептами. В общем, долго он не продержался, а когда герои заканчивали его шинковать, из цитадели, никем не замеченный, выполз крысиный царек и скрылся в недрах канализации.

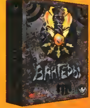
Такарус на выходе из кузницы столкнулся с Селенией, Приносящей Мир. Игриво хлопнув ее по плечу, он осведомился:

- Пойдешь с нами? Там на севере объявилась какая-то страшная животина...

ADD-ON



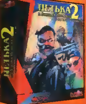
Навигатор Игрового Мира совместно с компанией "Бука" предоставляет возможность приобрести по почте новинки рынка компьютерных игр и проверенные временем хиты



ВАНГЕРЫ
(1 CD; action/adventure)
Код 109 Box 300 руб.(320 руб)
Код 142 Jewel 80 руб.(90 руб)



РУССКАЯ РУЛЕТКА 2
(1 CD; 30 action/симулятор)
Код 125 Box 260 руб (280 руб.)
Код 126 Jewel 80 руб.(90 руб)



Петька и ВИЧ 2 : Судный день
(1 CD; квест)
Код 123 Box 260 руб (280 руб)
Код 124 Jewel 80 руб (90 руб)



Петька и ВИЧ спасают Галактику
(3 CD; квест)
Код 121 Box 300 руб.(320 руб)
Код 122 Jewel 240 руб (270 руб)
Код 123 Box 260 руб (280 руб)
Код 124 Jewel 80 руб.(90 руб)



Незнайкина Грамота
(1 CD; обучающая для детей)
Код 117 Box 300 руб (320 руб)
Код 118 Jewel 80 руб (90 руб)



Меч и Магия 8
(2 CD RPG)
Код 131 Box 300 руб (320 руб)
Код 138 Jewel 160 руб.(180руб)



JAGGED ALLIANCE 2: АГОНИЯ ВЛАСТИ (2 CD; стратегия/RPG)
Код 102 Box 300 руб (320 руб)
Код 103 Jewel 160 руб (180 руб)



Орда: СЕВЕРНЫЙ ВЕТЕР
(1 CD; стратегия)
Код 119 Box 300 руб (320 руб.)
Код 120 Jewel 80 руб (90 руб)



Герои Меча и Магии 3
(1 CD; стратегия)
Код 111 Box 300 руб (320 руб)
Код 112 Jewel 80 руб (90 руб.)



Герои Меча и Маги3. Дыхание Смерти
(1 CD; стратегия)
Код 113 Box 260 руб (280 руб)
Код 114 Jewel 80 руб (90 руб)



GTA2 · БЕСПРЕДЕЛ
(1 CD; action/гонки)
Код 100 Box 300 руб (320 руб)
Код 101 Jewel 80 руб (90 руб)



ГРОМАДА
(1 CD; Аркада)
Код 115 Box 260 руб (280 руб)
Код 116 Jewel 80 руб (90 руб)



ФЛАНКЕР 2.0
(1 CD;симулятор)
Код 127 Box 390 руб (420 руб.)
Код 128 Jewel 80 руб.(90 руб)



Бременские Музыканты
(1 CD; квест)
Код 107 Box 260 руб (280 руб)
Код 108 Jewel 80 руб (90 руб)



АКВАРИУМ:"КОЛЬЦО ВРЕМЕНИ"
(2 CD; мультимедия)
Код 104 Box 270 руб (300 руб)



ШТЫРЛИЦ
(1 CD; квест)
Код 129 Box 260 руб (280 руб)
Код 130 Jewel 80 руб (90 руб)



АЭРОПОРТ
(1 CD; экономическаястратегия)
Код 105 Box 300 руб (320 руб.)
Код 106 Jewel 80 руб (90 руб)



ВОЯКИ
(1 C0, Аркада)
Код 132 Box 260 руб (280 руб)
Код 133 Jewel 80 руб (90 руб.)



КРЕСТОНОСЦЫ МЕЧА И МАГИИ
(1 C0,Action/RPG)
Код 134 Box 260 руб (280 руб)
Код 135 Jewel 80 руб (90 руб)



РЫЦАРИ ПОДНЕБЕСЬЯ
(1 CD,Action)
Код 136 Box 260 руб.(280 руб.)
Код 137 Jewel 80 руб.(90 руб)



ГОТИКА МАРСА
(1CD;Action/Adventure)
Код 140 Box 260 руб (290 руб)
Код 141 Jewel 80 руб (90 руб)



ВТОРЖЕНИЕ: ВЫЖЖЕННАЯЗЕМЛЯ
(1 CD;Стратегия)
Код 145 Box 300 руб.(320 руб)
Код 146 Jewel 80 руб (90 руб)



ИСТОРИЯ ВОЙН: НАПОЛЕОН
(1 CD;Стратегия)
Код 147 Box 300 руб (320 руб)
Код 148 Jewel 80 руб (90 руб)



НЕ ЗНАЯ СТРАХА
(3CD;Приключения)
Код 149 Box 300 руб (320 руб.)
Код 150 Jewel 240 руб (270 руб.)



HEAVY METAL FAKK2
(1 CD;3DAction)
Код 151 Box 270 руб (290 руб)
Код 152 Jewel 80 руб (90 руб)



ПОРУЧИК РЖЕВСКИЙ
(1 CD;Квест)
Код 153 Jewel 80 руб. (90 руб.)



Игровая матрица
(1 CD;Сборник)
Код 139 Jewel 80 руб (90 руб.)



Волшебный Сундук
(1 C0, игры для детей)
Код 110 Jewel 80 руб. (90 руб)



АГЕНТ
(1 CD;Квест)
Код 173 Box 300 руб (320 руб.)
Код 174 Jewel 80 руб (90 руб.)



ХРОНИКИ ГЕРОЕВ: ВОИНЫ СТЕПЕЙ; ПРЕИСПОДНЯЯ
(2 CD;Стратегия)
Код 161 Box 300 руб (320 руб.)
Код 162 Jewel 160 руб. (180 руб.)



ХРОНИКИ ГЕРОЕВ: СХВАТКИ ДРАКОНОВ; ПОВЕЛИТЕЛИ СТИХИЙ
(2CD;Стратегия)
Код 171 Box 300 руб (320 руб)
Код 172 Jewel 160 руб (180 руб.)



ШЕРЛОК ХОЛМС: ВОЗВРАЩЕНИЕ МОРИАРТИ
(1 CD;Квест)
Код 163 Box 300 руб.(320 руб)
Код 164 Jewel 80 руб (90 руб)



PRO RALLY 2001
(1 CD;Симулятор)
Код 165 Box 300 руб.(320 руб)
Код 166 Jewel 80 руб.(90 руб.)



РУНА
(1 CD;Action)
Код 175 Box 300 руб.(320 руб)
Код 176 Jewel 80 руб (90 руб.)



Метаморфозы
(1 CD; сборник)
Код 178 Jewel 80 руб. (90 руб.)





АТЛАНТИДА 2 (4CD квест)
Код 201 Jewel Цена 300руб (360р)
Код 301 Box Цена 660руб *



HONDA МОТОКРОСС.ГРАН-ПРИ (1CD гонки)
Код200 Jewel Цена 80руб. (96руб)
Код 300 Box Цена 580руб.*



БРАТЬЯ ПИЛОТЫ: ПО СЛЕДАМ ПОЛОСАТОГО СЛОНА (1CD квест)
Код 202 Jewel Цена 80руб (96руб)
Код 302 Box Цена 450руб.*



БРАТЬЯ ПИЛОТЫ 2: ДЕЛО О СЕРИЙНОМ МАНЬЯКЕ (1CD квест)
Код 203 Jewel Цена 80руб (96руб)
Код 303 Box Цена 350руб.*



ВОЙНА И МИР (1CD стратегия)
Код 204 Jewel Цена 80руб (96руб)
Код 304 Box Цена 450руб.*

ГОРЬКИЙ-17: ЗАПРЕТНАЯ ЗОНА (1CD RPG/стратегия)
Код 205 Jewel Цена 80руб. (96руб)
Код 305 Box (В комплекте футболка и плакат) Цена 580руб *

ГОРЬКИЙ-18: МУЖСКАЯ РАБОТА (1CD RPG/стратегия)
Код 206 Jewel Цена 80руб (96руб)

ДАЛЬНОБОЙЩИКИ: ПУТЬ К ПОБЕДЕ (2CD гонки)
Код 207 Jewel Цена 160руб. (192руб)
Код 307 Box Цена 560руб.*



ДАЧА КОТА ЛЕОПОЛЬДА ИЛИ ОСОБЕННОСТИ МЫШИНОЙ ОХОТЫ (1CD квест)
Код 208 Jewel Цена 80руб. (96руб.)
Код 308 Box Цена 420руб.*

ЗАТЕРЯНЫЙ МИР (1CD стратегия)
Код 209 Jewel Цена 80руб (96руб.)
Код 309 Box Цена 580руб *

КИЛЛЕР ТАНК (1CD action)
Код 210 Jewel Цена 80руб. (96руб.)
Код 310 Box Цена 580руб *

КНЯЗЬ: ЛЕГЕНДЫ ЛЕСНОЙ СТРАНЫ (1CD RPG)
Код 211 Jewel Цена 80руб. (96 руб.)
Код 311 Box Цена 250руб (300руб)
Код 306 Box (Подарочное издание в комплекте майка, плакат, коврик для мыши) Цена 960руб *



НЕ ТОРМОЗИ (1CD гонки)
Код 212 Jewel Цена 80руб. (96руб)
Код 312 Box Цена 560руб.*



ОГНЕМ И МЕЧОМ (1CD стратегия)
Код 213 Jewel Цена 80руб (96руб)
Код 313 Box Цена 580руб.*



ФАУСТ: СЕМЬ ЛОВУШЕК ДЛЯ ДУШИ (4CD квест)
Код 214 Jewel Цена 300руб (360руб)
Код 314 Box Цена 580руб *



ФУТБОЛ 2000 (1CD футбол)
Код 215 Jewel Цена 80руб. (96руб.)
Код 315 Box Цена 580руб.*



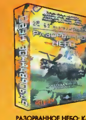
ЧИКАГО 1932: ДОН КАПОНЕ (1CD стратегия)
Код 216 Jewel Цена 80руб (96руб.)
Код 316 Box Цена 380руб.*



ЯРОСТЬ: ВОССТАНИЕ НА КРОНУСЕ (1CD action)
Код 217 Jewel Цена 80руб. (96руб.)
Код 317 Box Цена 560руб *



ДЬЯВОЛ-ШОУ (1CD action)
Код 218 Jewel Цена 80руб. (96руб.)
Код 318 Box Цена 660руб.*



РАЗОРВАННОЕ НЕБО: КА-52 ПРОТИВ КОМАНЧА (1CD action)
Код 219 Jewel Цена 80руб. (96руб.)
Код 319 Box Цена 580руб *



МАШИНА ВРЕМЕНИ (2CD action)
Код 220 Jewel Цена 160руб (192руб.)
Код 320 Box Цена 660руб *



ЗЕМЛЯ 2150: ВОЙНА МИРОВ (2CD стратегия)
Код 221 Jewel Цена 160руб (192руб)
Код 321 Box Цена 580руб.*



Одиссея (2CD)
Код 222 Jewel Цена 160руб (192руб.)
Код 322 Box Цена 580руб *




Помпеи (2CD)
Код 223 Jewel Цена 160руб (192руб.)
Код 323 Box Цена 580руб *



Морские титаны (1CD стратегия)
Код 224 Jewel Цена 80руб (96руб)
Код 324 Box Цена 580руб *



Океан эльфов (Затеряный мир 2) (1CD стратегия)
Код 225 Jewel Цена 80руб. (96руб.)
Код 325 Box Цена 580руб.*



АЛЛОДЫ: ПЕЧАТЬ ТАЙНЫ
Код 326 Box Цена 580руб *




АЛЛОДЫ 2: ПОВЕЛИТЕЛЬ ДУШ
Код 327 Box Цена 600руб *

БОРОДИНО: НАУКА ПОБЕЖДАТЬ
Код 328 Box Цена 450руб.*



ЛУЧШИЕ ИГРЫ 99
(Дон Капоне, Не тормози, Война и мир, Ярость, Дальнобойщики) (в комплект дополнительно входит кепка "1С Дальнобойщики", вуппит, каталог "1С Мультимедиа", демодиск)
Код 329 Box Цена 1400руб *



ЛУЧШИЕ ИГРЫ 2000
(Атлантида 2, Аллоды 2, Футбол 2000, Горький 17, Дача кота Леопольда) (в комплект дополнительно входит футболка Горький 17, плакат Огнем и мечом, плакат Князь, щеточка для монитора)
Код 330 Box Цена 1400руб.*

Варианты приобретения игр (только на территории РФ):

Вариант №1. Оплата.
Оплатить в ближайшем отделении Сбербанка РФ стоимость заказа. При этом варианте цена указана без скобок. Цена в скобках для варианта №2 "наложенный платеж".

Реквизиты получателя:
ИНН 7703205156 ООО "Навигатор Паблишинг"
Расчетный счет №40702810300062967801 в КБ "Содбизнесбанк" г. Москва,
кор. счет 30101810500000000662 БИК 044525662

Бланк заказа
1. *Индекс, адрес, Ф.И.О. получателя*
2. *Код товара — Наименование товара — Количество — Цена — Сумма*
3. *Общая сумма заказа*
4. *Тип доставки*

Заполнить бланк заказа, обязательно указать:
В бланке заказа укажите ***различные варианты*** для *оперативной связи* с вами (телефон, E-mail).
Бланк заказа вместе с копией платежного документа выслать обычным или заказным письмом по адресу: 123182 г. Москва-182, а/я 2, журнал "Навигатор Игрового Мира". Для более оперативного выполнения заказа указанные документы можно выслать по E-mail на navigat@aha.ru.

Вариант №2. Наложенный платеж.
Заполните бланк заказа по образцу "вариант №1", при этом цена заказа по варианту №2 указана в скобках, в бланке заказа укажите тип доставки (*наложенный платеж*).
Пример: Герои Меча и Магии 3 Jewel будет стоить при заказе по "*варианту №1*" **80** руб. По "*варианту №2*" **96** руб.

Примечание: *жители регионов, в которые доставка почты осуществляется авиацией (например - Карякский, Ненецкий, Таймырский, Чукотский, Эвенский автономные округа, Магаданская область и некоторые другие, доставка в которые осуществляется авиа сезонно) могут воспользоваться только первым вариантом рассылки. Способ доставки в ваш регион вы можете узнать на ближайшей почте.*

*Если стоимость заказа превышает 400 рублей, оплата производится только по "**варианту №1**"*
*Игры, коды которых выделены красным цветом также оплачиваются только по "**варианту №1**"*

*Срок выполнения заказа 10 дней с момента поступления оплаты на расчетный счет и получения копии платежного документа при "**варианте 1**" или при получении заявки при "**варианте 2**".*

Справки по телефону: (095)190-9768.

Revenant

О Шаи-Хлудах, Муад'Дибе и видеокарте GeForce,

EMPEROR: BATTLE FOR DUNE

Жанр	RTS
Издатель	Electronic Arts
Разработчик	Intelligent Games/Westwood
Требуется	Pentium II 300, 64 Mb RAM
Рекомендуется	1200, 256 Mb RAM, GeForce3

Bodywater is your life
And without it you would die
On the desert the planet Dune.
Without a stillsuit you would fry
On the sands so hot and dry
In a world called Arrakis.
Iron Maiden

The planet Arrakis, known as Dune

...Безбрежное море песка, слепящее солнце, одуряющий запах Пряной Соли в воздухе... Огромные харвестеры, неспешно ползущие по безводной равнине. Мертвый мир. Только бури и торнадо оживляют его на считанные мгновения... И лишь Червь, ШАИ-ХУЛУД, Большой Создатель, плывет через песчаное море, купается в его сухих белых волнах, пожирая все на своем пути... Создавая спайс. Вода для него – смерть. Дыхание его – жизнь...

Мир, созданный Френком Хербертом, наверно, является одним из самых уникальных НФ-миров, когда-либо выходивших из-под пера писателей различных мастей и весовых категорий. Мир этот, странный и необычный, безусловно воспевающий ислам и джихад, тем не менее навечно приковал к себе миллионы поклонников. Будущее, настолько далекое от нашего времени, насколько мы сами далеки от каменного века. Вселенная, в которой правит Падишах-Император, где царят жесткие законы, нерушимые, как слово Аллаха. Там запрещено все, что не разрешено. Со времен Великой Конвенции вне закона войны, тяжелое вооружение, искусственный интеллект и технологии, связанные с использованием энергии распада атомного ядра. Связь между мирами осуществляется путем Космического Союза, Гильдии Навигаторов, генетически измененных настолько, что они уже давно перестали быть людьми во всех смыслах этого слова. В насыщенном парами спайса воздухе Навигатор сворачивает пространство в клубок, изгибает и пронзает его, проникая мыслью в самые отдаленные уголки Вселенной, у которой есть центр, и он вовсе не Золотой Львиный Трон, а третья планета в системе Канопуса под названием Арракис. Дюна.



Land of sand. Home of the Spice Melange

Начиналось все довольно спокойно. Появилась Dune, больше ориентированная разработчиками на фанатов эпопеи Ф. Херберта, чем на общую геймерскую массу. Однако игра понравилась всем. Необычное сочетание стратегии и квеста. С культовым сюжетом, взятым прямо со страниц книги (ну или со страниц фильма, кому как нравится), с очень симпатичной графикой и мощным геймплеем - словом, можно говорить много о первой Дюне, а можно и коротко: интересная и хорошая игра. А вот потом случилось ЭТО... В 1992 году от Рождества Христова в игровой индустрии произошел тихий армагеддон. Вышла Дюна 2. Первая (да, все-таки первая... не будем эстетствовать и вспоминать неудачные эксперименты)... Итак, первая реалтайм-стратегия. И тут же произвела сенсацию. В Дюну 2 играли... играли... ИГРАЛИ. Часами, днями, неделями, даже годами, не побоюсь этого слова. Совершенно новое слово в стратегиях, безумная по тому времени динамичность, изумительная музыка, причем интерактивная (заметьте, это в 1992 (!) году). Но самое главное - Дюна 2 обладала тем свойством, которое буржуи называют replayability, а у нас четкого определения ему нет, потому и выкручиваемся корявыми терминами вроде "игрового интереса", "играбельности" или "геймплея"... Словом, шедевр, идол, божество всех стратегов. С шаманскими плясками вокруг оного, неистовым поклонением, жертвоприношениями, умерщвлением несогласных ударом мыши по голове и прочими атрибутами народного признания.

Потрясенные до глубины души геймеры всего мира ошалело водили девастаторы через пылающие вражеские базы, обстреливали из соник-танков укрепления Харконненов, командовали армиями бронетехники числом аж до 10-15 штук... Давили харвестером мерзких Фрименов или еще более мерзких Сардукаров. С утробным ревом Муадди, то есть Черви, пожирали технику, отстаивая спайсовые угодья... Со свистом приземлялись фрегаты, привозя с орбиты очередное подкрепление. И все это под мелодичный женский или грубый мужской (зависит от Дома) голос, периодически сообщающий вам: "Ordos unit destroyed", или "Harkonnen units approaching!", или даже "Your structure destroyed!"... Заметьте, спрайтовая графика, плоская, как нынешние мониторы. Однако она передава-

или Как вам это понравится?

ла все! И раскаленное дыхание бесконечной пустыни, бескрайние спайсовые поля, редкие скалы, на которые могли забираться солдаты и обстреливать танки из РПГ... Три кампании, пусть даже и практически идентичные, анимационные вставки в ключевых моментах... Это была ИГРА. Пожалуй, единственным недостатком было отсутствие мультиплеера, но по тем временам сие являлось нормой. Люди играли и ждали продолжения... Фактически массовый реалтаймовый психоз настолько разросся, что вышедшую впоследствии C&C сразу окрестили Третьей Дюной. Однако шло время, а продолжения войны в песчаном океане, битвы за создание своей династии и контроль над Вселенной все не было... Но народ не разочаровывался... Наверно, еще ни одну игру не ожидали с таким упорством и неослабевающей надеждой.

The Spice controls the Universe

И вот в 1998 году Вествуд выпустила... нечто. Иначе и не скажешь. После бурной и непродолжительной рекламной кампании на прилавки выскочила, как чертик из шкатулки, Дюна 2000. Жутчайший гибрид из ЦыЦного интерфейса, спрайтовой графики и опопсенных оригинальных саундтреков, хотя надо отдать им должное - разработчики не сильно испоганили музыку. Пагубное влияние аркадного творения Линча в данной игре чувствовалось на каждом шагу, в каждой миссии, в каждом ролике. А вот Херберта явно послали подальше... Дескать, зачем нам философия Воды Жизни и проникновение Алам Ал-Митал в наше сознание? Зачем, когда есть рульные спрайтовые танки и еще более рульные Сардукары фиолетового цвета, будто их окунули в чан с синькой... Большой Создатель по-прежнему остался большим только по названию, в его пасть, судя по игре, с трудом проходила машинка-разведчик... Правда, жрал он с успехом. А вот со Свободными произошел вообще казус. Теперь ими стало можно управлять... И они тут же потеряли свою ценность. Потому что одно дело вызвать кучу НПС, которые сами будут разыскивать врага и очищать от него местность, а другое – управлять семью-восемью дохленькими юнитами, которых не спасает даже невидимость... Положение несколько спасала возможность Фрименов устанавливать барабанные маяки, вызывающие Червей. Но все потуги разработчиков в мелочах так и не смогли перебороть попсовую в целом игру. К тому же, как раз тогда на горизонте замаячила ОНА. Сквозь мутные превью Тибериумного Солнца и Второй Красной Угрозы. Игра тысячелетия. Игра, которую фанатично и исступленно продолжали ждать стратеги старых поколений, брезгливо и величественно наступив сапогами запыленных стилсьютов на двухтысячное рекламное творение... Потому что им не нужны были дешевые анимационные вставки с второсортными актерами и отмикшенная во все отверстия музыка. Им не нужны были Муа... Шаи-Хулуды, напоминающие пропорциями кишечных паразитов. Им не нужен был плоский ландшафт с бурей спрайтовых квадратиков. И им не нужен был баланс, основанный на различном цвете юнитов. Им нужен был Джихад! Пришествие Квизатца Хедераха и вторая Спайсовая Война. И чтобы девастаторы нормальные были. Му'Зейн Баллах!

Whoever controls Dune, controls the Spice...

В начале было Слово... Точнее, много-много непонятных английских словес на игровых сайтах, по-





священных будущему проекту Вествуда “Emperor – Battle for Dune”, – таково было ее предварительное название. Собственно таковым оно и осталось. Говорили о ней много и нудно, обещали невиданные красоты и невероятный гейплей. Возможность воевать, помимо самой Арракис, еще и на Джеди Прайм или на Дракониce, хоумворлдах, так сказать, Харконненов и Ордосов. Много уделялось внимания сюжету. Дескать, для баланса теперь все будет происходить после событий Дюны 2000, то бишь после убийства Императора, и задолго до событий книги Херберта/фильма Линча. Потом был мувик, повергший в тяжелый ступор всю общественность. Нет, вы не подумайте ничего такого. Короткий ролик из игры просто потряс своей, как бы это сказать, хардкорностью, что ли... После вялых потуг Dune2000 мощный наплыв трехмерной битвы в пустыне, вращающейся камеры да еще под оригинальную музыку – это было тяжелое испытание для истерзанных ностальгией душ стратегов. Я уже молчу про Червя, вернее, ЧЕРВЯ, вырвавшегося из песка в конце ролика. Настоящий Шаи-Хулуд, а не жалкое его подобие, нарисованное за полчаса подыхающим от скуки дизайнером в перерыве между работой над Ред Алерт 2. Итак, почва была подготовлена для выхода шедевра всех времен и народов. Ну и как обычно в таких случаях бывает, шедевр вышел...





...Now three Houses fight for control of Dune

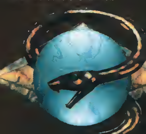
Кули Вахад! Это надо же! Какое, однако, вышло... Но лучше по порядку обо всем. Начнем сразу с самого главного для обладателя GeForce, то есть с графики. Впечатление двойственное: вроде и пресловутая трехмерность, якобы полная; вроде и 32-битный цвет (куда же сейчас без него, родимого?); вроде и все обещанные эффекты присутствуют, но... В общем и целом симпатичны только две вещи: Черви и песчаные торнадо. Вот они выполнены “на ура”. Электрические разряды над ползущим Червем – зрелище, заставляющее позабыть обо всем... Оно может уступить разве что виду самого Большого Создателя в процессе заглатывания очередной вашей дивизии. Я не оговорился. Теперь Черви соответствуют своим размерам - они поистине огромны. А уж когда по вашей базе проходит пыльный смерч, разрушая здания и унося в высшие Планы людей, то, казалось, тут готов простить игре все... Но увы. Все остальное не то чтобы не блещет. Создается впечатление, что вествудцев в самый ответственный момент их жизни (а именно - создания третьей Дюны) покинула напрочь всякая творческая мысль и элементарная фантазия, оставив только набор штампов и привычных трехмерных извращений вроде вращающейся карты и изменяющегося угла обзора, который эти гении совместили с функцией зума. Я уже не говорю о не состыковывающихся полигонах в зданиях, пусть их... Даже не упоминаю неподвижный песок и отсутствие обещанной смены дня и ночи... Обойдемся. В конце концов, есть и положительные стороны. Например, игра все же, несмотря ни на что, красива. Чего стоят только одни горящие фары на машинах Атридесов, пусть даже горят они и днем... Или вспышки от автоматных очередей... Анимация солдат вообще на высоте. Нет, есть плюсы. Но для игры, которою делали довольно долго для Вествуда и еще дольше ждали, одних маленьких плюсов недостаточно. Нужен один большой плюс. Но тут он, к сожалению, похож на крест. И сейчас мы его продемонстрируем на примере геймплея.

По традиции в битве участвуют три Дома. Благородные Атридесы, коварные Ордосы и злобные Харконнены. Надо отдать должное разработчикам: в плане баланса юнитов они постарались на славу. Техники много, и вся она разная. Есть и старые привычные глазу соник-танки, девастаторы и девиаторы... Точнее, привычны они чисто абстрактно, по сезону вот так... название и тут же ассоциация в голове и мысль: “О, ништяк! Тут они есть!”. Но вот на вид эти юниты вовсе нетрадиционны. Узнать можно только соник-танк, да и то с большим трудом. С большим сожалением можно констатировать, что в плане дизайна юнитов разработчиков занесло в... Трудно сказать, куда именно, но явно не во Вселенную Херберта.

The noble Atreides...

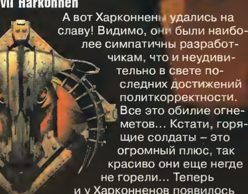
Как всегда, благородные и доблестные до тошноты. А также оборудованные кучей всякой мехоподобной техники, явно пришагавшей из Баттлтеха. Конечно, есть и орнитоптеры, которые теперь, как вертолеты, способны парить на одном месте, есть и те самые соник-танки, стреляющие странными синими кружочками, обладающими убойной силой безусловно, но синие кружочки и смертельная звуковая волна, которую, по идее, генерируют танки, – эти две сущности как-то не состыковываются. А что говорить о супероружии? Оно тут представлено глюком. Законным качественным глюком в виде ожившего фамильного символа.

The insidious Ordos...



Ордосам больше повезло. У них всегда были странные взгляды на использование техники, а потому самые смелые эксперименты разработчиков не испортили тут абсолютно ничего. И боевые газы, механические пауки – все это вполне укладывается в рамки стратегии обитателей ледяного мира Дракониса. Тут нечего сказать. Даже поругать нечего.

And the evil Harkonnen



А вот Харконнены удались на славу! Видимо, они были наиболее симпатичны разработчикам, что и неудивительно в свете последних достижений политкорректности. Все это обилие огнеметов... Кстати, горящие солдаты – это огромный плюс, так красиво они еще негде не горели... Теперь и у Харконненов появилось определенное влияние в воздушном пространстве, тут явно соблюден баланс. Реактивные самолеты несут примерно по 6 ракет каждый, однако звено их запросто уничтожает любое здание. Ну и, конечно, финальный аргумент – ядерная ракета. Она сильно напоминает таковую в Ред Алерт 2, но мы, пожалуй, не будем уточнять и прояснять сей вопрос, а просто восхитимся ей. А вот за девастатор надо убивать. Где танк?! Что это за ходящее трехногое порождение спайсового кошмара? Оно, безусловно, уничтожает все в округе, а будучи сброшенным посреди вражеской базы, превратит оную в мусор минуты через две. Но оно уже не производит впечатления силы и мощи Дома Харконнен. Оно скорее похоже на скелет телепузика из фильма ужасов.



Only one House will prevail...

Про сюжет рассказывать принципиально не буду, дабы не портить вам удовольствие... Садомазохистское удовольствие от разочарования. Что же касается анимационных вставок, то тут явно прослеживается общая проблема Westwood. Чего-то им все время не хватает на этом поприще? В отличие от той же Blizzard. Может быть, вкуса и стиля? Может быть, чего-нибудь иного... Сюжет сам довольно интересен и даже заставляет играть после первой же миссии, что нельзя не поставить игре в плюс. Что же касается самого процесса, то тут есть определенные новшества. Например, стратегическое планирование, когда между миссиями каждая из сторон делает свой ход. Это, должно быть, попытка внести некую нелинейность в развитие сюжета. Естественно, попытка провальная, однако делающая игру интереснее.

Насчет музыки. Я скажу только одно слово. Даже не прибавив "имхо", хотя и следовало бы. Итак: ДАВИТЬ! Где обещанные оригинальные саундтреки Дюны 2 в новом исполнении?! Зачем нам это техно/попсо/хип-хоп? Иногда, особенно в кампании за Атридесов, нет-нет и проскользнет старая, такая родная мелодия... А потом снова начинается нечто непотребное. Впрочем, кому как. Очевидно, обещанная музыка там же, где ездящие на Червях Фримены, полная трехмерность вместо адвансед s и смена погодных условий, то есть на совести разработчиков... Зато у Сардукаров есть крисножи... Тоже прорыв непонятого?

Можно еще много сказать про Дюну... Примерно столько же, сколько я уже тут набредил, но все это будет лишним. Лучше поиграйте в нее. А я пойду играть в Dune... Dune 2.

Your battle for Dune begins NOW

Игровой интерес	■■■■■■■□□□
Графика	■■■■■■■■■□
Звук и музыка	■■■■■■■□□□
Оригинальность	■■■■■■■□□□
Ценность для жанра	■■■■■■■■□□

Рейтинг 7.4

Время освоения: от 0 до 0,5 часо
Сложность: средняя
Знание английского: желотельно



Старшина Степанов



Давать полное прохождение по этой игре, похоже, нет никакого смысла, так как в "Imperor. Battle for Dune" весьма разветвленная компания и трудно спрогнозировать, какое развитие событий предпочтет тот или иной играющий. К тому же весьма немаленький набор юнитов у каждой из противоборствующих сторон может дать целую гамму всевозможных тактик и приемов, особенно если учесть, что у каждого могут быть свои предпочтения и свое видение, как играть в стратегии, подобные этой. Поэтому мы решили ограничиться некими общими советами для тех, кто не определился в выборе сил и средств, или для тех, кому лень изучать особенности той или иной тактики или возможностей того или иного юнита. Сама игра продолжает линию стратегий в реальном времени, которые делает Westwood, и многие моменты вам должны быть знакомы. Примерно тот же алгоритм создания базы и военного строительства. Некоторые возможности юнитов или построек будут напоминать предыдущие творения этой компании, сделанные под логотипом C&C, и повторять, для чего нужна Строительная площадка или, скажем, завод по переработке спайса (тибериума, и т.п.), думаю, необязательно. Но вот поведать об отличиях и особенностях именно данной игры, возможно, будет полезным делом.

Общие советы

В начале созидания базы, после первой электростанции, стройте в первую очередь казарму, что даст вам возможность параллельно с созданием других построек клепать пехоту и разведчиков. Последних незамедлительно отсылайте на все четыре стороны, дав пинка для скорости. Прежде чем начинать войну, вы должны полностью открыть карту, чтобы знать, где на ней что находится, и лучше спланировать свои действия. Вполне возможно, что информация о противнике подскажет, что с ним можно покончить тут же, пока он еще не отстроился.

Второй задачей будет формирование маленького мобильного отряда "охотников за сокровищами", состоящего из двух-трех самых скоростных машин. Задача этой группы - скоростной сбор бонусов, которые есть на карте. Это могут быть останки техники, расстрел которой дает ящики с наличкой (чаще всего 2000 у.е.), коконы Контарминаторов или Пиявок, "гробики" Сардаукаров или модули Инфильтраторов. Иногда можно, собрав бонусный отряд, задавить противника в самом начале. В любом случае лучше, чтобы вся та халява, которая есть на карте, досталась вам, а не оппоненту.

Для того чтобы ускорить производство на, допустим, фабрике машин, можно поставить еще одну такую же постройку в любом месте. Это поможет, кстати, довольно быстро накапливать силы в разных местах, если вы чередуете выбор основных производственных мощностей.

У вас должно быть минимум два полностью модернизированных перерабатывающих завода для бесперебойного финансирования ваших военных программ и избыток харвестеров. Также стройте электростанции с запасом, чтобы противник не организовал вам тотальный "чубайс", вырубив турели и приостановив действие супероружия. Обесточенная база – весьма лакомая цель для воздушной атаки и диверсионного беспредела.

Постоянно следите за своими войсками. Дело в том, что они, в силу своей природной тупости, совершенно не реагируют на обстрелы с дальних дистанций и будут стоять, неся потери и не проявляя собственной инициативы, если враг не находится на дистанции их огня. То же самое касается и войск на марше, совершенно хладнокровно воспринимающих обстрел внезапно появившегося противника.

Когда появится возможность строить усовершенствованные карриеры, то с их помощью можно перетаскивать не только собственные юниты, но и воровать вражеские. Попробуйте уволакивать неприятельские харвестеры и перетаскивать оных из их "песочницы" на пристрелянную площадку около вашей базы. Это потрясающе эффективный способ довести оппонента до полного коллапса и тихого бешенства.

Если враг уничтожил вашу Строительную площадку, то это еще не катастрофа. На фабрике машин можно, приостановив производство всего остального, построить MCV или заказать ее через Starport. Не обольщайтесь и не почивайте на лаврах, если вы взорвали Строительную площадку на вражеской базе. Если у супостата еще есть фабрика машин или starport, то он может отстроиться заново.

И еще одно: не "брезгуйте" пользоваться паузой. Это весьма полезная функция для того, чтобы разобраться, что же творится в вверенном вам хозяйстве, посмотреть, что происходит у противника, и, не выключая паузы, отдать своим войскам разумные приказы. Пауза также поможет в аховых ситуациях, когда в реальном времени вы рискуете упустить ситуацию из-под своего контроля.













Дом Атридес

Из трех основных домов, участвующих в драке, этот – самый "положительный" по сюжету. Все представители этой стороны разве что не в белом ходят. Но мало того, разработчики, весьма явно показывая свои предпочтения, сделали Дом Атридесов самым сильным. Как только у этой стороны появляется возможность производить тяжелый Minotaurus, то об игровом балансе можно будет забыть. Этот шагающий танк имеет толстую броню и вооружен четырьмя дальнобойными орудиями. По дальности стрельбы ему может противостоять только несколько более слабая Кобра Ордосов и немного превосходить Inkvine Catapult Харконненов (последнюю из-за слабости заряда в расчет брать совсем необязательно). Этого мало: только Дом Атридесов может производить ремонтную машину, которая добавляет свою, весьма немаленькую, лепту в создание игрового дисбаланса. Поиграв некоторое время за эту сторону "любителей спайса", невольно приходишь к оптимальному варианту развития сил и ведения боевых действий. После укрепления базы запускаешь на поток производство Минотавров, немного разбавляя все это Мангусами (для прикрытия от атак с воздуха) и ремонтными машинами. Затем, когда стадо достигает приличных размеров, остается только послать все это затоптать вражескую базу, периодически делая остановки для убийственного залпа по тем, кто пытается контратаковать сей железный поток.

Минотавр подходит также и для некоторого вида диверсионных действий, когда силы еще только накапливаются. На карте частенько бывают недоступные с низин, горные плато, на которые можно, с помощью авиации, забросить пару Минотавров для обстрела всего того, что будет копошиться у подножья. Только в довесок к этим танкам постарайтесь туда же доставить ремонтную машину и Мангуса (для того, чтобы атаки с воздуха, если таковые будут, не проходили для врага безнаказанно).

По ремонтной машине ставьте и рядом с каждым перерабатывающим заводом, чтобы они чинили разгружающиеся харвестеры и снимали с них "пиявок". Только следите за тем, чтобы ремонтники не залезали на разгрузочные пандусы, закрывая доступ для ваших комбайнов.

Кстати, о них, кормильцах. Частенько харвестеры ползают, собирая спайс, на самых опасных участках карты, где-нибудь между вашей и неприятельской базой. Если вам пока что трудно отправить экспедиционный отряд от стен родной базы, то прикрыть пастбище харвестеров на начальном этапе способны, как это ни странно, APC. Эти броневики могут становиться невидимыми для врага, если стоят, не двигаясь, и парочку таких штуковин можно пристроить где-то рядом с месторождением спайса. Чаще всего ваши харвестеры обстреливает проходящий мимо неприятельский отряд пехоты, и здесь великолепно подходит замаскированный неподалеку броневик, которым надо просто быстренько проехать по солдатам.

Про штурмовую авиацию Атридесов можно сказать, что это совершенно бесполезное вложение сил и средств. Орнитоптер выпускает свой заряд по одной ракетке, в перерыве между залпами зависая над целью, давая себя обстрелять всем, кому не лень. Держится под огнем эта птичка совсем немного, и имеет смысл только массированная атака машин в десять – пятнадцать. Вопрос: зачем ((С) Путин В.В.)? Зачем, когда можно построить стадо Минотавров и закатать врага под асфальт безо всяких выкрутасов.

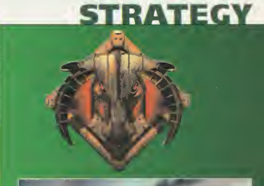
В мультиплеере доступен еще один воздушный юнит, Drone, перехватчик в чистом виде, и его интересуют только воздушные цели. Его тоже трудно назвать сильным средством.

Так называемое супероружие у Атридесов самое своеобразное и наименее эффективное, как мне показалось. Ну, посудите сами: вы активируете над толпой врагов некую голограмму с изображением ястреба. Увидев такое видение в чистом небе, публика внизу вроде как делает в штаны и пытается свалить с театра военных действий. Иногда испуганные юниты добираются до края экрана и исчезают в черноте. Но чаще всего просто разбредаются по карте, пока продолжается действие этого супероружия. Можно, конечно, шугануть вражеское стадо перед самой атакой, но все это из разряда вспомогательных мер и прочей экзотики. Если вам нужен только результат, то давите все и всех Минотаврами.

При войне с Харконненами опасаться стоит, пожалуй, только двух вещей: массированных атак с воздуха, так как штурмовая авиация у любителей черно-красных тонов наиболее сильная, и десанта девастаторов. Удар неприятельского супероружия – штука, конечно, весьма неприятная, но если враг будет целить по постройкам, то пережить все это не так уж и сложно. Особенно, если вы сделали ставку на Минотавров. В этом случае пехоты, которую зеленая дрянь мучает в максимальной степени, у вас практически нет, а здания можно довольно быстро починить или даже отстроить заново. Оборона Харконненов взламывается Минотаврами элементарно.

Другое дело – Ордосы. Эти зеленые ребята вполне стоят того, чтобы приглядывать за ними в оба и не позволять себе расслабиться. Атаки могут последовать как с воздуха, так и с поверхности. Наиболее опасный наземный юнит Ордосов – танк Кобра, который, развернувшись в неподвижную гаубицу, может поспорить по дальнобойности с Минотавром. Вторым по опасности среди наземных сил Ордосов может быть Deviator, броневик с пусковой установкой газовой ракеты, попадание которой по вашему юниту делает последний совсем даже не вашим. Пусть и на какое-то время, но это может доставить некоторые проблемы.

Помимо этого, боевые машины Ордосов могут восстанавливать потерянные



хитпойнты и ремонтировать сами себя. Поэтому старайтесь уничтожать их окончательно, не давая восстанавливаться.

Штурмовой авиации, как таковой, у Ордосов нет, но зато имеется некий летательный аппарат, главным предназначением которого является выброска на парашюте в неприятельском тылу саботажника - самоубийцы, обвешанного взрывчаткой. Хотя сам аппарат (как и его "пассажир") одноразовые, но если враг найдет брешь в системе ПВО, то вашей базе может быть нанесен смертельный удар массированной заброской этих камикадзе.

Ну и последнее: удар супероружия Ордосов на некоторое время вызывает полный съезд крыши у всех юнитов, попавших под его воздействие, и "тронувшиеся" начиню палить во все подряд. Причем таким вот образом "сходят с ума" даже охранные турели. А вот теперь представьте, что удар нанесен по стаду ваших Минотавров, которых вы собираете в каком-то месте для атаки... Все это делает Ордоса наиболее опасным противником для Дома Атридесов.

Дом Харконнен

А вот этим ребятам просто не повезло. Дурная наследственность – трудное детство – куча комплексов – чрезмерная жестокость и дурной тон. В результате никто не любит Харконненов и те отвечают миру взаимностью. Этим мрачным и злобным типам все эти моменты были бы глубоко параллельны, но их также не любят разработчики, которые вроде бы и дали этой стороне полный набор сил и средств, но из которого в сухом остатке выбрать практически нечего. На начальных миссиях, пока оппонент еще не слишком крутой, все вроде бы ничего, и максимальная агрессия является залогом стопроцентного успеха. Но вот где-то с середины игры Харконеннам становится туго. Если у Атридесов есть Минотавр и ремонтная машина, у Ордосов – Кобра и куча всяких изощренных штучек, то у Харконненов – только набор совершенно средней, ничем не выдающейся техники. Сочетание мощности огня, дальности стрельбы и крепости брони у юнитов этого дома наихудшее. То есть если здесь и есть катапульта (Inkvine Catapult), у которой дальность стрельбы наибольшая из всего, что ползает в игре, то мощность заряда просто смешная. К тому же летит заряд с какой-то дрянью (более подходящий для борьбы с пехотой) по баллистической траектории и чаще всего накрывает то место, где неприятельский юнит был мгновение назад. Если взять ракетную установку (Missile Tank), которая дает весьма неплохой залп серией ракет, причем может обстреливать как наземные, так и воздушные цели, то весь эффект убивает умопомрачительное время перезарядки и весьма слабая броня. Хорошо, если эта боевая машина успеет дать хотя бы один залп. Чаще всего их разносят с дальнего расстояния залпы Минотавров или дружный огонь Кобр. Я повторюсь: ремонтировать технику Харконнены не могут. Так что с таранными ударами у Харконеннов большие проблемы, что весьма странно для представителей этого дома. Возможно, стоит сделать ставку на массированное производство штурмовых танков (Assault Tank). Стоят они не очень дорого (900), имеют не такую уж плохую броню, и если собрать приличный отряд подобных машин и действовать быстро в самом начале игры, не давая скатиться битве в долгое, "окопное" противостояние, то, возможно, есть некий шанс.



Где-то в середине игры появляется возможность производства девастатора (Devastator). Выглядит это чудовище внушительно, стоит дорого (1750), а вот денег своих совсем не окупает. Из-за черепашьей медлительности и весьма незначительной дальности стрельбы этот истукан практически не имеет никаких шансов хоть как-то проявить себя в атаке (да и в обороне тоже). Пока эта громадина дотащится до расстояния открытия стрельбы, будет чудом, если у него останется хотя бы половина хитпойнтов. Массированная атака этими танками тоже вещь весьма сомнительная, так как строится подобный юнит довольно долго, стоит дорого, и, чтобы собрать более-менее приличный отряд таких машин, потребуется неоправданно большое время и затраты ресурсов. Как мне показалось, есть один способ сделать Девастатор не совсем бесполезным. Ищите брешь в системе ПВО вражеской базы (или попробуйте сделать ее самостоятельно) и, если таковая имеется, готовьте нескольких громадин и столько же транспортных карриеров. Понятно, да? Быстро высаживайте мастодонтов в самой гуще вражеской базы (что называется "голой попой в муравейник"), где девастаторы мертвой хваткой бульдогов вцепляются в Строительную площадку неприятеля. Если они успеют до своей гибели грохнуть еще и Фабрику машин, значит, деньги вы на них потратили не зря. Кстати, девастаторы имеют еще одну функцию, активируемую по умолчанию двойным кликом или нажатием кнопки D, - самоликвидацию. Взрыв, надо сказать, происходит не слишком сильный, и саботажника из этой махины не получится. Я упомянул это затем, чтобы вы случайно не активировали подрыв двойным кликом в пылу битвы.





По сравнению с орнитоптерами Атридесов, штурмовая авиация Харконеннов раза в два сильнее (хотя и немного медлительнее). Штука в том, что не так уж и просто сделать ставку на развитие ВВС, потому что в этом случае вам придется думать о защите своих сил от атак с поверхности, где оппоненты сильнее, а значит, наземные войска будут отнимать у вас большую часть ресурсов (чтобы компенсировать качество количеством). Ясно, что атака с воздуха будет эффективной только множеством машин, и, скорее всего, вам не удастся собрать приличную эскадрилью из-за трудностей при распределении ресурсов. Но если проблем с финансами нет, то это тоже может быть хо-



рошим решением. Собираете авиакрыло машин в семьдесять и начинаете терроризировать неприятельскую базу, нанося первый удар по строительной площадке. Если, конечно, враг уже не обставился по полной программе и не начнет сбивать ваши аэропланы один за другим.

В мультиплеере доступен еще один воздушный юнит, Air Defense Platform. Это неплохое средство для обороны подходов к вашей базе, которое будет висеть люстрой над выбранной вами точкой и обстреливать все, что будет проползать внизу (сектор обстрела весьма приличный). Но платформа эта чрезвычайно медлительна и весьма легко сбивается, так что это средство опять-таки сложно назвать панацеей.

Есть еще элемент супероружия, но делать ставку на запуск по врагу ракеты, начиненной какой-то ядовитой дрянью, не стоит. Это больше вспомогательное (и в чем-то психологическое в мультиплеере) средство, а не панацея. Если вы вдарили по вражеской строительной площадке, то это не разрушит ее. Если хотите, чтобы удар не пропал зря, тут же атакуйте другими силами (авиацией, например), пока враг не починился. Можно также попробовать ударить по сосредоточению электростанций, надеясь, что недостаток энергии вырубит охранные турели, давая порезвиться авиации или забросить без проблем за шиворот неприятелю парочку девастаторов.

В любом случае, у Харконеннов нет какого-то одного, универсального средства, и в окружении более сильных оппонентов придется выискивать некие комбинации и комплексные решения. Или попробовать "прорашить" противника на самой ранней стадии. В любом случае, время играет против Харконеннов, и ввязывание в длительное противостояние с Атридесами или Ордосами себе дороже.

Если все же вас заперли на базе (или вы пока еще копите силы для решительной атаки), то оборона должна быть максимально активной. То есть вы должны постоянно оценивать складывающуюся обстановку и видеть, какие силы неприятеля на подходе, чтобы успеть своевременно среагировать и контратаковать более дальнобойные Минотавры и Кобры или быстро уйти вглубь базы, давая разбираться со всякой шушерой турелям и тем самым сохраняя мобильные силы (турели починить можно, а танки --нет).

Так что Харконеннами воевать сложнее всего.

Дом Ордос

Наверное, самый интересный и разнообразный набор сил и средств представлен именно здесь. Ордосы сильны как в атаке, так и в обороне, где основная нагрузка ложится на танк Cobra, особенно в его дополнительной функции, когда этот юнит из заурядного в общем-то танка превращается в артиллерийскую точку с большой дальностью стрельбы, примерно равной с Минотавром. Бьет, правда, не залпом из четырех снарядов, а только одним, но довольно часто и точно. Несмотря на то, что у Ордосов нет ремонтной машины, боевая техника самовосстанавливается, и если покореженный танк спокойно постоит некоторое время, то он сможет полностью восстановить свое "здоровье". Сразу же напрашивается тактика змеи (как это характерно для Дома, взявшего эту рептилию в качестве символа): ужалил и, если атака начинает захлебываться, отступил. Подождал, пока произойдет регенерация, и снова ударил. Атаку Кобрами лучше производить двумя волнами. Первая начинает обстреливать передовые силы врага и постройки. Вторая волна стоит чуть поодаль и прикрывает первую, сохраняя максимальное "здоровье". Когда первая волна начинает испытывать проблемы от контратак, то ее сменяет вторая, давая возможность подремонтироваться. Таким вот чередованием можно постепенно продвигаться вперед, давя неприятеля и сохраняя силы.

Еще в обороне могут помочь минометчики (Mortair Infantry), особенно в первой половине игры. Так как танки Кобра занимают довольно большую площадь, не всегда можно сосредоточить максимальную плотность огня в какой-то одной точке (или эти танки у вас задействованы, к примеру, в другом месте). В этом случае рассаживайте по холмам кучу пехотинцев с минометами, и это может весьма существенно усилить плотность огня. Дальность стрельбы у миномета довольно приличная, и сила разрыва тоже неплохая. С атакующей вашу базу пехотой великолепно справляется Gas Turret, имеющая самую большую дальность стрельбы среди турелей. Противогазы на Дюну почему-то не завезли.

Противовоздушная оборона у Ордоса решена весьма своеобразно. В отличие от других Домов, здесь нет стационарных турелей и задача по прикрытию своих войск и базы с воздуха возложена на AA Troopers. С одной стороны, боец, вооруженный противозенитной ракетой, кажется слабым. Но такой подход сулит и свои, весьма серьезные, преимущества. Можно наклепать целую толпу ребят со "Стингерами" и сформировать мобильный отряд истребителей вражеской летающей техники. Очень интересные результаты дает рейд к пастбищу неприятельских харвестеров. Барражирующие рядом карриеры представляют весьма неплохую цель, и можно серьезно подорвать экономику оппонента, сбивая транспортники с харвестерами. А если с вражеской базы попрет толпа озлобленных врагов, то всегда можно сделать ноги в родные пенаты. К тому же иногда по силам засечь старт авиации противника и выдвинуть отряд для встречи эскадрильи еще на подлете к своей базе.

В мультиплеере Ордосам доступен еще один юнит. Это воздушная мина, которая висит над зоной своей ответственности, способна уничтожить вместе с собой любой вражеский аэроплан, который сунется в зону поражения этой штучки. Несколько медлительное средство, но весьма эффективное для того, чтобы враг трижды подумал, поднимать свою эскадрилью в воздух или нет.







Ордосы, помимо универсального танка Кобра, имеют целый ряд всевозможных сил, более подходящих для диверсионной войны и вспомогательных действий. Прежде всего, это Saboteur, подрывник-камикадзе, готовый взорвать себя там, где прикажут. Взрыв довольно сильный, и три удачных "ходки" к неприятельской Строительной площадке могут последнюю уничтожить. Весьма сложно, разумеется, привести саботажника к цели, и для упрощения задачи существует Eye in the Sky, одноразовый летательный аппарат с уже сидящей внутри живой бомбой, которая сиганет с аэроплана на парашюте. Сам летательный аппарат, взорвавшись, посыплется вниз обломками, которые также нанесут некоторый ущерб. Если неприятель сэкономил на средствах ПВО, то его базу можно разгромить с помощью массированной атаки летающих камикадзе. Три штучки посылаются на Строительную площадку, по одной хватит на Казарму и Фабрику машин, по две расходуются на перерабатывающий завод. Настоящий воздушный террор.

Помимо этого, на вооружении Ордосов имеется Deviator, небольшой броневичок, вооруженный ракетами с газовой начинкой. Удачное попадание по вражескому танку - и тот на некоторое время переходит под ваш контроль. Это средство великолепно подходит для поддержки своих основных сил. Пока Кобры связывают боем вражеские войска, Девиаторы наносят свои жалящие удары по наиболее опасным неприятельским юнитам, создавая в стане противника хаос и способствуя его скорейшему разгрому. Другим вариантом может быть быстрый рейд по вражеским тылам для перевербовки наиболее сильных средств у врага, которые тут же направляются против своих же коллег. В принципе, можно изловчиться и успеть запудрить мозги пролетающему вражескому аэроплану и тем самым сорвать воздушную атаку, да еще и послать перевербованный штурмовик атаковать аэродром, с которого тот взлетел!

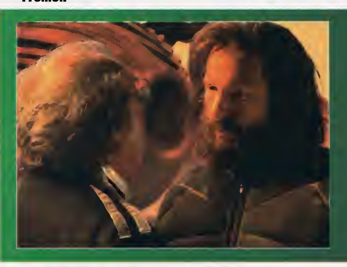
Элемент супероружия у Ордосов тоже совсем неплох. Это Chaos Lightning, средство, которое очень быстро отучит противника накапливать свои силы в каком-то одном месте ("больше двух не собираться!"). Как только возможность удара будет подготовлена, придержите его до того момента, когда неприятель пошлет свои силы в атаку на вашу базу. Бейте в самое скопление вражеского стада и наслаждайтесь зрелищем тотальной резни, которую устроят все те, кто попал под воздействие этого оружия. Это может помочь и при атаке. Частенько противник держит на опасных участках свои основные силы, и это будет хорошей целью, чтобы внести в их ряды бациллу самоуничтожения перед вашей атакой.

При борьбе с Антридесами основу обороны составляют Кобры при поддержке газовых турелей (отсечение пехоты) и Девиаторов (последние должны выбивать не обработанные Кобрами Минотавры). Атаку же лучше проводить с диверсионной акции, посылая летающих саботажников и, если есть возможность, нанося удар chaos lightning'ом по сосредоточению вражеских сил. После чего все остальные зачищают две волны Кобр, периодически разворачиваясь в неподвижную артустановку.

С Харконенном все примерно так же, но, пожалуй, даже несколько проще, потому что все могут сделать Кобры (если их, конечно, достаточно). Только в этом случае надо несколько большее внимание уделить противовоздушной обороне и следить за тем, что творится в воздухе, чтобы не прозевать десантные карриеры, везущие вам в гости Девасташоры. Если же каким-то образом это чудовище оказалось на территории вашей базы, то здесь хватайте девиаторы и действуйте в первую очередь ими. Финальным аккордом перевербованного Девиатора будет инициированный вами самоподрыв мастодонта.

Помимо трех основных домов, среди которых развернулась битва за Дюну, в конфликте участвуют еще пять "игроков", с которыми можно заключать временные и постоянные союзы, используя их возможности и уникальный набор юнитов. Враг тоже может заключить союз с кем-то из этой пятерки, и список ваших врагов тоже пополнится.

Fremen



Местные аборигены весьма, надо сказать, щепетильные в выборе союзников. Этакие свободолюбивые горцы. Если вы подружились с ними, то можете возводить Fremen Camp, где выводить два вида гордых воинов пустыни: первый является аналогом снайпера, второй вооружен минизвуковой пушкой и хорошо подходит для борьбы с техникой (хотя имеет и совсем небольшую дальность стрельбы). Все фремены невидимы противнику, когда находятся не в активном состоянии, и это плюс. Минус – один на всех представителей пехотного братства: достаточно проехать на танке по тому месту, откуда по вам стрельнули или вдарить туда чем покрепче. Огнеметный танк Харконенна, к примеру, является для фременов настоящим кошмаром.

Imperial Sardaukar



Потерявшиеся в водовороте произошедших событий имперские гвардейцы, которые, после гибели Императора ищут смысл своего существования и не знают, какому трону присягнуть, чем остальные дома вовсю пользуются, дуря несчастных Сардаукаров, как детей малых.

В казарме Сардаукаров можно производить два типа бойцов: первый, что дается по умолчанию, вооружен пулеметом и сносит пехотинца с одной очереди. Второй персонаж, доступный после ап-грейда, вооружен лазером и может обстреливать летающие юниты. Если подберется вплотную к вражеской пехоте, то просто вырезает ее под ноль.

В итоге, недешевая, но весьма мощная пехота, которая откровенно рулит в начале игры и, может, даже где-то в се-

редине. Если каким-то образом в самом начале миссии вам достался отряд Сардаукаров, то им можно весьма успешно прорашить не успевшего отстроиться противника.

House Ix



Этот дом представляет два типа юнитов. Первый – это Infiltrator, невидимая мобильная бомба. Но штучка эта засекается в момент активации и если слишком близко подберется к вражеским юнитам. То есть против обставленной по полной программе и огороженной забором базы шансов эти бомбочки практически не имеют. К тому же частенько активируются рядом с целью, нанося ей минимальный ущерб. Понятно, что если House Ix находится в списке ваших врагов, то в лучших традициях дачного строительства надо загораживать все самое ценное на своей базе хорошим забором.

Второй юнит – Projector tank, обладающий очень интересной возможностью создавать полуголографические копии любых юнитов. Причем наклепать таких подделок можно практически сколь угодно. Голограмма не имеет собственной брони и уничтожается первым же залпом, но вот огонь у подобной копии вполне соответствующий оригиналу, что дает интересные возможности. Можно весьма быстро создать где-нибудь в тылу врага эрзац-армию и напугать оппонента до икоты. Повторюсь: урон "ненастоящие" танки наносят самый что ни на есть реальный, при том, что они практически ничего не стоят. Делайте выводы.

▼ Вот так, стая личей сожрала девастатор, какой позор...



House Tleilaxu

Тоже не менее интересная подборка. Этот дом экспериментирует с органикой и представляет два весьма любопытных юнита. Первый – это Contarminator, мутант, который двумя ударами своей немытой лапы убивает вражеского пехотинца, превращая того в еще одного конторминатора. Если вас достает неприятельская пехота, то оставьте на ее пути пяток мутантов.

Второй юнит – Leech (Пиявка) более эффективен в бою и ценен для той стороны, у которой он есть, и смертельно опасен для тех, против кого он действует. Пиявка способна заражать вражескую технику своим зародышем, который буквально сжирает "прокаженную" машину и превращает ее в итоге еще в одну пиявку. В умелых руках это страшное оружие. Особо мощный эффект достигается при обработке неприятельских харвестеров. Для врага нет хуже зрелища, как видеть все свои комбайны, облепленные зародышами пиявок, особенно, если "напряженка" с финансами. Надо добавить, что зараженный харвестер не может быть транспортирован карриером и должен ползти на базу собственным ходом. Против Атридесов действовать пиявками немного менее эффективно, потому что ремонтная машина может снять зародыш пиявки и починить "недоеденную" машину. Но и здесь можно довести врага до состояния тихой паники, когда начнется тотальная эпидемия среди мобильной техники.

Guild of Navigator

Гильдия, скорее всего, будет вашим врагом в компании, и использовать силы, предоставляемые этим "сообществом", можно в мультиплеере. Гильдия представляет два юнита. Первый – это Marker, какой-то червяк-недоросток, который способен бить молнией. Честно говоря, совершенно бесполезное создание. Второй юнит, NIAB tank, чуть получше, и вся эго изюминка состоит в способности телепортации в любую точку на карте. Это было бы весьма эффективное средство для внезапной атаки вражеской базы, если бы не два минуса: первый – после телепортации этому средству требуется некоторое время, чтобы восстановить энергию, а значит, эффект внезапности частично сходит на нет; второй – совершенно недопустимая для подобных операций "хилость" юнита, который держится под огнем всего ничего. Стоит штуковина дорого, и целесообразность ее весьма сомнительна.





▼ Этим людям мы обязаны появлению на свет Emperor: Battle for Dune

Не путайте тюнинг с настройками!

Сегодняшнее "слово" вы можете смело пропускать, если не относитесь к людям, всерьез интересующимся симуляторами. Слово будет "узкоотраслевым" и затронет некоторые аспекты жанра автосимуляторов. Речь пойдет о том, как правильно оперировать по отношению к гоночным играм такими понятиями, как тюнинг и настройки. К написанию этого материала меня подтолкнули многочисленные ошибки при употреблении данных терминов представителями отечественной игровой прессы (включая "Навигатор Игрового Мира"). Давайте расставим точки над i и разберемся, наконец, чем эти вещи отличаются.



Надо сказать, что путаница возникла по той причине, что указанные термины означают примерно одно – улучшение ходовых качеств виртуальных автомобилей. Это почти синонимы. Однако нюанс заключается в том, что применять их необходимо строго по назначению. Применительно к некоторым автомобилям слово "тюнинг" использовать нельзя никогда. Иначе на свет и дальше будут вылезать абсурдные выражения, вроде "проведения тюнинга болида Ф1 в боксах" и так далее. В общем, давайте разбираться.

Сразу отмечу, что понятие "тюнинг" (в том значении этого слова, которое присуще нашему языку!) относится исключительно к серийным автомашинам. Тюнинг направлен на улучшение ходовых/внешних параметров обычного автомобиля. Подвергающиеся тюнингу машины не участвуют ни в каких профессиональных гоночных сериях. Это, можно сказать, ваше авто из гаража, предназначенное для повседневного использования.

Тюнинг делится на несколько видов. Это может быть внешний тюнинг (пластиковый обвес машины с целью придания ей залихватского гоночного вида, отделка салона по вкусу владельца). Легкий тюнинг "начинки": установка колес большего радиуса, распорки передних стоек, спортивного глушителя, спортивного воздушного фильтра, амортизаторов и пружин. Серьезный тюнинг подразумевает работу над двигателем и коробкой передач: установление спортивных распредвалов, расточка цилиндров, работа над электронным блоком управления двигателем, изменение передаточных чисел КПП. Соответственно, в жанре автосимуляторов, данный термин можно использовать только в тех играх, где соревнования не носят официального характера. Где вы участвуете в любительских нелегальных или вымышленных сериях. На ум приходят такие произведения, как Need For Speed: Porsche Unleashed, Viper Racing, Evo 4X4 или Leadfoot.

У вас есть автомашина, которая сначала выглядит довольно неприхотливо, а затем, по мере вашего обогащения, после приобретения и установки новых деталей, превращается в этакого монстра. Это и есть тюнинг.

Одно из самых больших заблуждений обозревателей автосимуляторов – это дословный перевод на русский язык слова "тюнинг", в результате которого получается "настройка". Именно поэтому нередко тюнингом называют обычный процесс настройки автомобилей перед заездом. Это правильно только в том случае, если вам наплевать на устоявшееся толкование терминов. Но знайте, что если вы в разговоре с автолюбителем скажете что-то вроде: "Перед очередным спецучастком (в CMR 2.0, например) я провел тюнинг своего Ford Focus WRC", – вас в лучшем случае неправильно поймут, а в худшем просто поднимут на смех. Ведь это будет звучать равносильно фразе: "Перед стартом очередного Гран-при команда механиков команды МакЛарен-Мерседес установила на болид Мики Хаккинена турбонаддув, а кокпит машины Култхарда был обшит кожей и отделан деревом". Улавливаете разницу? Тюнинг, если коротко, это *улучшение того, что есть*, с помощью новых узлов и агрегатов, а настройка – это *работа с тем, что есть*, с целью максимально рационального использования.

Ну, а чтобы вам стало все совершенно ясно, скажу, что самым близким синонимом слова "тюнинг" в нашем языке можно считать столь любимое всеми нами понятие "апгрейд". Тюнингуя машину, вы ее апгрейдите. И можно ли апгрейдить в боксах болид Ф1, который создан в точнейшем соответствии с регламентом соревнований? А вот подвергать настройке – сколько вашей душе угодно.

Поэтому, уважаемые все, давайте внимательно относиться к деталям и использовать слова по назначению. А если вы не очень точно представляете себе, что означает какое-нибудь слово, то лучше уточните.

Леонтий Тютелев,
biblion@nara.ru

Новости

Пресс-конференция по FIFA 2002

Второго июля в Париже EA Sports устроили пресс-конференцию, посвященную разработке очередной части своего всемирно известного футбольного сериала, выход в свет которой намечен, как и обычно, на начало ноября

Помимо уже перечисленных в прошлом номере новшеств, разработчики обещают нам более тонкий, но все такой же понятный, интерфейс стратегического управления игрой команды. Замены игроков и всевозможные изменения в их тактическом построении на поле можно будет осуществлять "не отходя от кассы" простым нажатием горячих клавиш.

За пределами поля главным достижением разработчиков станет, уже опробованная на других играх, возможность создания новых игроков, команд и даже турниров. Так что теперь мы сумеем добавлять в игру свои уникальные чемпионаты, например, между подъездами вашего родного и горячо любимого двора.

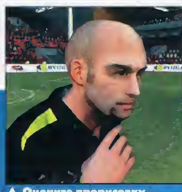
Как известно, год 2002-й по футбольному календарю является годом Чемпионата Мира, который пройдет на полях Японии и Кореи. Данный турнир займет в FIFA 2002 самое видное место. Специальный режим игры, именуемый FIFA World Cup 2002 Qualification Mode, позволит вам и вашей любимой национальной сборной пройти полный путь от отборочных матчей до финала на главном стадионе. Это будет не просто запрограммированная последовательность матчей, а самый настоящий ТУРНИР со своей уникальной атмосферой борьбы.

Нам осталось подождать до ноября. Посмотрим, чем окажется новый футбол, привычным клоном или же оригинальной разработкой... - В.С.

Кармак отдыхает

Компания Silicon Dreams, которая в данный момент времени занимается разработкой футбольного симулятора UEFA Champions League Season 2001/2002, заявила о том, что ведутся работы над еще одной футбольной игрой

Основной упор в новом произведении делается на графику. Уже сейчас можно смело говорить, что нас ждет футбол будущего, так как это первый спортивный симулятор, который будет использовать новомодную железку GeForce 3. Проект настолько секретен, что даже не имеет официального названия. В новостях произведение фигурирует под именем Silicon Dreams Soccer. Что это будет? Ответ – самое настоящее пиршество графики. Игра оптимизирована под восьмой Direct X и постарается использовать мощь GeForce 3 на полную катушку. Поговаривают, что на создание одного футболиста уходит 8000 полигонов (!), и при этом специалисты неустанно упоминают о множественных продвинутых технологиях. Разумеется, на месте окажутся и все эффекты, которые применяются в сегодняшних игрушках. Ладно, что я тут распинаюсь, смотрите скриншот, снятый из игры, и не забывайте менять слюнявчики. – В.Ч.



▲ Оцените прорисовку каждой волосинке на лице Бартеза

EA Sports закрывают серию Stars

EA Sports прекращают разработку футбольных игр серии Stars. Причиной такого решения стало желание целиком и полностью сконцентрироваться на создании FIFA 2002

В течение предыдущих двух лет, EA Sports выпускали футбольные симуляторы, именуемые FA Premier League Stars и Die Bundesliga Stars, которые являлись своеобразной тестовой платформой для очередной части FIFA и служили для обкатки множества игровых нововведений, а кроме того, не давали заскучать фанатам виртуального футбола, попутно напоминая им, кто в доме хозяин. Однако в этом году в недрах канадской компании было принято решение не растрачивать свой творческий потенциал (с его наличием, похоже, у разработчиков начинают возникать проблемы) и всерьез заняться созданием FIFA 2002, которую разработчики называют "самой полной футбольной игрой всех времен и народов".

EA Sports обещают, что все лучшее из обеих игр серии Stars перекочует в FIFA 2002. Уже известно, что одной из таких фич станет индикатор силы паса, который способен существенно разнообразить игровой процесс.

Напоследок хочется успокоить поклонников футбольных менеджеров. Изменение симуляторной политики EA никоим образом не отразится на судьбе Football Manager 2001 (ранее известного как FA Premier League Manager), выход которого уже не за горами. - В.С.

Заплатка для UEFA Challenge

Мы даже и поиграть толком не успели, а Infogrames уже выпустили патч к своему нашумевшему футбольному проекту

Добропорядочные девелоперы из Infogrames приготовили Patch v1.0 для выпущенной ими не так давно UEFA Challenge, обзор которой вы можете найти в прошлом номере "Навигатора ". Эта заплаточка, "весящая" менее 800 килобайт, призвана исправить все известные (очень хотел бы я посмотреть на патч, фиксящий неизвестные баги) ошибки в игре, в большинстве своем касающиеся геймплея. Вообще, такая оперативность разработчиков не может не радовать - по горячим следам им удалось подправить свое детище так, что теперь этих самых багов как будто бы и не было вовсе.

Остается лишь добавить, что патч вы можете найти на сайте Infogrames, расположенном по адресу www.infogrames.com или же на нашем ненаглядном компакте. - В.С.

Ринулись в онлайн

THQ поделились с общественностью некоторыми подробностями, касающимися нового онлайнового футбольного менеджера

Небезызвестный паблишер THQ совсем скоро предложит игрокам пуститься во все тяжкие нелегкой менеджерской профессии. Следуя веяниям моды, игра будет строго онлайновая (видимо, покушаться на позиции Championship Manager с каждым годом становится занятием все более бессмысленным).

Игра, которая появится на прилавках в августе текущего года, будет назваться Sky Sports Football Manager. Название ненавязчиво рекламирует разработчика проекта – компанию Sky Sports. В роли второго издателя выступает американская контора Network Interactive Sports, которая, как и Sky Sports, до сего времени ничем выдающимся себя не проявила. Игрушка будет распространяться как посредством интернета, так и через обычные магазины "в реале".

Революции в плане игрового процесса не наблюдается. Это и не удивительно. Покупаете игру, инсталлируете ее, подсоединяетесь к серверу, и вперед – обмены, травмы игроков, поиск новых талантов, стратегия, тактика. В общем, джентльменский набор любого менеджера, приправленный оригинальным (пока еще) онлайновым соусом. Фундаментом проекта традиционно стала английская Премьер-лига. Довесок в виде низших дивизионов прилагается. Если вас заинтересовало предложение THQ, двигайтесь по вот этим "маршрутам": www.nisports.com, www.skysports.com. – Л.Т.

Русская Лига 2001 переезжает на сайт "Нави"

Первого августа на наш сервер (www.gamenavigator.ru) переехал официальный сайт проекта "Русская Лига", посвященного разработке одноименного патча, добавляющего в игры серии FIFA Soccer российский чемпионат. На этом сайте вы найдете как "Русскую Лигу 2001" для FIFA 2001, так и аналогичные патчи для предыдущих частей футбола от EA Sports. Кроме этого, на сайте есть специальные разделы со всевозможными примочками для FIFA 2001: футболками, фанатскими флагами, новыми стадионами, а также различными утилитами для редактирования игры.

Остается добавить, что отныне все зто удовольствие находится по адресу http://rl2001.gamenavigator.ru.

Что Moto Racer 3 грядущий нам готовит?

Компания Delphine Software собирается выпустить Moto Racer 3 уже в октябре сего года. Создатели легендарной аркадной мотогонки в этот раз делают шаг в сторону симуляторов

Любой игрок сможет прокатиться по пятнадцати трекам разных типов (город, бездорожье, закрытое помещение и т.д.), предварительно подобрав себе мотоцикл из представленных на выбор двадцати четырех видов. Ну а дальше геймерам предстоит принять участие в пяти видах соревнований: улица, мотокросс, супермотокросс, фристайл и триал. Планируется создать четыре игровых режима: Practice, Time Attack, Customized Race и Scoring Race. В плане графики Moto Racer 3 выглядит более-менее прилично. Разумеется, разработчики пичкают публику новомодными словами, вроде "динамического тумана", "теневого отображения", "мультитекстурирования". Посмотрим, что у них получится в итоге, благо, до релиза осталось всего ничего. – В.Ч.



▲ А модель мотоцикла так себе, не особо четко прорисована

▼ Motocross Madness 2? Нет, Moto Racer 3!



Выпуск новостей подготовили Леонтий Тютелев, Владимир Чаплыгин, Вадим Спицын

Андрей “Хорнет” Ламтюгов

Как Феникс из...

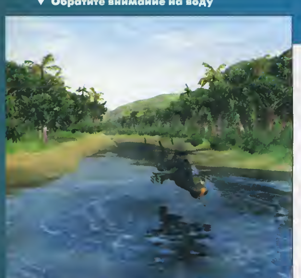
COMANCHE 4

Жанр Аркадный авиасимулятор
Издатель NovaLogic
Разработчик NovaLogic
Требуется IV квартал 2001 года

Очень может быть, что кто-нибудь еще помнит третий “Команч”. Даже не саму игру, а ожидание ее релиза. Тогда все тупо пялились на скриншоты и гадали: оно настоящее, или, что называется, fake? Оказалось, что настоящее. Так на игровой небосклон взошел и засиял воксельный движок VoxelSpace 2. Беды ничто не предвещало...

В 1998 году на серии Comanche и Armored Fist обрушился тяжелый удар. Продвинутые 3D-ускорители дали обычным полигонным движкам такие возможности, что очень красивые до того воксели тут же оказались в хвосте прогресса. Comanche 3 Gold, вышедший в середине 1998 года, уже не блистал ничем особенным. Но по-настоящему попал под раздачу Armored Fist 3, релиз которого состоялся год спустя. Некогда волшебный VoxelSpace на фоне всего остального выглядел просто похабно, да и работал нестерпимо медленно.

▼ Обратите внимание на воду



Тогда Comanche 4 уже находился в разработке. Очень скоро после смерти несчастного уродца AF3 слухи о C4 затихли, и информация на сайте разработчика перестала обновляться...

Жизнь после жизни

И вот теперь Comanche 4 вновь возвращается к жизни. Все произошло именно так, как и предполагалось: “воксельный” вариант был успешно отправлен в небытие, а взамен NovaLogic с нуля разработали игру, использующую полигонную графику.

Воскресла и старая традиция NovaLogic – мы опять гадаем, настоящие она выдала скриншоты или нет. Я ничуть не сомневаюсь, что настоящие. Все, как в старые добрые времена.

Тут, конечно, есть от чего засомневаться. На некоторых картинках четко видны отдельные травинки. Налицо реалистичное искажение вертолета в ряби на воде. Вода прозрачна на несколько метров в глубину. Вихрь от несущего винта вспенивает ее абсолютно естественным образом. Тот же вихрь гнет кусты и мелкие деревца. Говорят, что шум вертолета может вспугнуть птиц с деревьев – интересно, будет ли этот фактор играть какую-нибудь роль в режиме multiplayer?

Вообще же складывается впечатление, что без вокселей все-таки не обошлось – некоторые линии ландшафта слишком плавные по сравнению с тем, что можно увидеть в любой игре, использующей полигонную графику. Но разработчики утверждают, что нет – от вокселей отказались полностью. Невероятно.

И первый, и третий “Команчи” обладали такой характерной черточкой – в них все было настолько красиво, красиво до помешательства, что на все остальное ты уже просто не обращал внимания

Насчет системных требований дело пока что темное. Но ходят слухи, что на данном этапе Comanche 4 идет только на тех машинах, видеокарта которых реализует аппаратный T&L. Возможно, в будущем, ближе к релизу, ситуация изменится. А пока что, видимо, надо откладывать денежки – некоторым из нас определенно понадобится свежее железо...

Скорее, это первый...

Я напомню, что Comanche 3 заметно отличался от своих предшественников – и дело здесь не только в графике. Первая и вторая части были чистейшей воды аркадами. Вертолет, раскрашенный в зелено-оранжево-белый камуфляж, сражался с ордами бессмысленно мельтешащих врагов. В тексте боевых заданий упоминались невнятные агенты КГБ, занимающиеся человеческими жертвоприношениями на вершине древнего храма ацтеков (преувеличиваю, но не сильно) и экологические террористы, которые расстреливали деревья из танковых пушек.

В третьем “Команче” все стало куда серьезней. Появился учет эффективной площади рассеяния – хоть и примитивный, но все же. Враги стали какими-то... более правдоподобными, что ли. Их действия наполнились определенным смыслом. Ну и еще кое-что. Одним словом, был сделан уверенный шаг от аркады к симулятору. Намного сложнее игра от этого не стала, но тем не менее кое-кто повел разговоры о том, что неповторимая атмосфера первого “Команча” была утрачена.

Разработчики говорят, что попытаются вернуть это дело на место. Когда речь заходит об управлении, то даже произносится очень характерное словцо WASD.

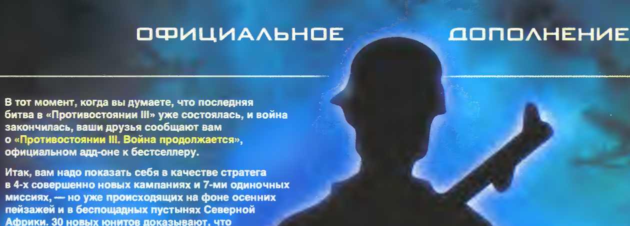
С другой стороны, те элементы реализма, которые приобрела серия, начиная с третьей версии, вроде бы тоже никуда не денутся. Одним словом, непонятно.

Цитата: “Мы собираемся вернуться к основам. Comanche 4 не будет авиасимулятором. Мы не хотим заставлять людей изучать руководство на 150 страниц”. Странное дело, эти слова одного из разработчиков не огорчили меня, а, напротив, порадовали. Честность в таких делах дорогого стоит. Вашему покорному слуге не раз приходилось наблюдать продукты, которые называли себя симуляторами, не имея на то ни малейших оснований. Не исключено даже, что именно такой честный подход к делу приведет к созданию очень приличной игры.

И вообще. Мы тут говорили о традициях, к которым возвращаются. Так вот, и первый, и третий “Команчи” обладали такой характерной черточкой – в них все было настолько красиво, красиво до помешательства, что на все остальное ты уже просто не обращал внимания. Ни на аркадность процесса, ни на скверный дизайн миссий, среди которых попадались абсолютно непроходимые (я помню, как-то раз крепко уперся и одно задание проходил ровно один день). Одним словом, красота самым натуральным образом спасала мир.

Очень может быть, что и в этот раз получится нечто похожее.





В тот момент, когда вы думаете, что последняя битва в «Противостоянии III» уже состоялась, и война закончилась, ваши друзья сообщают вам о **«Противостоянии III. Война продолжается»**, официальном адд-оне к бестселлеру.

Итак, вам надо показать себя в качестве стратега в 4-х совершенно новых кампаниях и 7-ми одиночных миссиях, — но уже происходящих на фоне осенних пейзажей и в беспощадных пустынях Северной Африки. 30 новых юнитов доказывают, что **«Противостояние III. Война продолжается»** — совсем не детская игра.

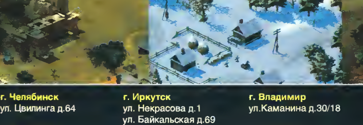
ПРОТИВОСТОЯНИЕ III

ВОЙНА ПРОДОЛЖАЕТСЯ

- **4 кампании** (Германия, США, Великобритания, СССР), в каждой из которых по три миссии.
- Дополнительные **4 одиночных миссии.**
- **10 многопользовательских миссий**, в том числе поддерживающих новые типы мультиплейера.
- Более **30** новых юнитов.
- Несколько улучшений интерфейса и новые игровые элементы.
- Новые типы карт (зимние, осенние и пустынные).

Некоторые новые юниты:

Джип ГАЗ-67б,
солдаты войск НКВД,
зенитная пушка Flak-88,
противотанковая САУ Hummel,
тяжелый танк Matilda,
реактивное ружье «Базука»,
M-18 Hellcat,
грузовик Mack 6x6,
гаубица M1A1,
врачи.



г. Челябинск
ул. Цвилинга д.64

г. Махачкала
ул. Дахадаева д.11

г. Новороссийск
ул. Энгельса д.76
ул. Рубина д.5
пр. Ленина д.23

г. Норильск
ул. Талнахская д.79

г. Новосибирск
ул. Ленина д.10
ул. Фабричная д.4, оф.311

г. Иркутск
ул. Некрасова д.1
ул. Байкальская д.69
ул. Литвинова д.1
ул. Урицкого д.1, д.18
ул. Волжская д.14А

г. Уфа
пр. Октября д.56

г. Ставрополь
ул. Коминтарна д.42
магазин «Инфа»
ул. Комсомольска д.58

г. Краснодар
ул. Атарбекова д.47г.

г. Сызрань
ул. Советская д.22, д.51

г. Владимир
ул.Каманина д.30/18

г. Воронеж
ул. Плеханова д.48
ул. Карла Маркса д.67

г. Волгодонск
ул. Строителей д.21
пр. Курчатова д.17

г. Курск
ул. Ленина д.2,
гостиница «Центральная»
5 этаж

г. Саратов
ул. Астраханская д.140
ул. Степана Разина д.80

г. Сургут
ул. Энгельса д.11 блок «Б»
клуб «Дигер»
ул. Майская д.14
ул. Мира д.37
магазин «Дрим»

г. Магадан
ул. Парковая д.13 к.205

г. Якутск
ул. Ярославского д.20

г. Апатиты
ул. Ферсмана д.15

г. Саранск
ул. Пролетарская д.46

г. Москва
Сеть магазинов «СОЮЗ»
ТВЦ «Горбушка»
ул. Барклая д.10 корп.17,
1 эт. пав.1015

г. С.-Петербург
Загородный пр. д.10
Невский пр. д.52/54
Лиговский пр. д.107
Васильевский остров,
Средний пр. д.46

г. Барнаул
Социалистический пр.
д.109

г. Южно - Сахалинск
у. Емельянова д.34а

По вопросам оптовых закупок обращайтесь в коммерческий отдел «Руссобит-М»:
тел.: (095) 212-01-61,
212-01-81,
212-44-51;

e-mail:
office@russobit-m.ru

адрес в Интернете:
www.russobit-m.ru

телефон технической поддержки: 212-2790







Стопами первых NFS

Леонтий Тютелев

STREET CAR CHALLENGE

Жанр Автосимулятор
Издатель Activision
Разработчик Activision
Дата выхода Конец 2001 года

Street Car Challenge пытается возродить класс исчезающих (почему-то) полуаркадных автогонок на реальных автомобилях. С тех пор, как серия Need for Speed постепенно отдалилась от идеологии аркадных заездов по мирным городским трассам и перешла в стан симуляторов, достойных игр "по мотивам" мы больше не видели...

Совсем загнулся старенький Test Drive (и правильно сделал), а все, чем приходится довольствоваться, – это соревнования на вымышленных машинках, которые в последнее время были представлены такими играми, как eRacer и Europe Racer.

▲ Ровная дорога. Широкий, приземистый спортивный автомобиль... Красота!

Самые мощные и самые эксклюзивные

Разработчики не стали размениваться на небольшие спортивные автомобильчики гольф-класса, которые хоть и очень хорошо управляются, но не могут предложить тех скоростей, которые доступны настоящим суперкарам. И это правильно. Припомните-ка, чем всегда брали серии Need for Speed и Test Drive. Правильно, "гражданскими болидами", мощностью далеко за триста лошадиных сил, способными развивать скорость под те же триста, но уже километров в час. Именно такие машины как нельзя лучше подходят для полуаркадных гонок, где во главу угла всегда ставится ее величество скорость.

В Street Car Challenge нас ожидает ровно девять монстров. Разработчики играют в прятки и не оглашают весь список, раскрывая пока только две карты – американский спорт-кар Saleen S7 (который многие считают американским аналогом легендарного McLaren F1) да концептуальный (существующий пока только в единичном экземпляре) английский проект Lotus Concept Vehicle M220.

Неплохо, однако настораживает наличие концептуальной машины. Во второй части NFS тоже были концепты, но успеха игре это не принесло, а наоборот, именно вторая часть легендарной серии считается худшей. Почему? Потому, что концепт-кары интересны только специалистам да ценителям автомобильного дизайна. Рядовому обывателю они в подавляющем большинстве случаев неинтересны. К тому же не всегда точно известно, как ведут себя эти "фантомы" на дорогах общего пользования. Зато лицензирование такого автомобиля для игры, скорее всего, стоит гораздо меньших денег. В общем, этот момент должен настораживать. Лично я с легкостью отказался бы от десятка красивых концептов в пользу парочки реально существующих спортивных машин.

Очень заманчивое обещание

Теперь об одном очень интересном нововведении, которое, если мне не изменяет память, практикуется в автосимуляторах впервые. Речь идет о возможности создания своего собственного автомобиля.

▼ Только не надо устраивать гонок по супермаркетам

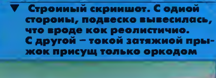
Сама по себе данная фича очень интересна, однако сразу возникает уйма вопросов. Допустим, создать удобную, интуитивно понятную утилиту для проектирования своего нового кузова хоть с трудом, но можно. Дать игрокам на выбор несколько типов двигателей и коробок передач – тоже не проблема. Но вот как быть с настройкой управляемости? В принципе, может варьироваться тип привода... А характеристики подвески? Или нам предложат несколько параметров, изменяя которые мы найдем свой идеал? Короче, пусть решают эту задачу сами, а я лишь выскажу пожелание, чтобы дело не ограничилось "выдачей" нам нескольких стандартных платформ да кисточек с краской.

Догадки

Типы заездов стандартные. Разработчики упоминают об игре один на один. Правда, вот лично я не понял, о чем конкретно идет речь. То ли это будет обычный сплит-скрин (и тогда в этом нет ничего особенного), то ли мы получим очень любопытный вид гонок один на один с компьютерным оппонентом, который пользовался очень хорошей популярностью в первом NFS (и в какой-то мере обеспечил игре успех). Эх, сделали бы дуэль! Впрочем, для дуэли нужен очень сильный AI, который должен уметь противостоять даже искушенному игроку. А так как про искусственный интеллект пока информации нет, то и с потенциально возможной дуэлью – полная неясность.

Трасс в игре будет предостаточно. Всего двадцать три маршрута, проложены которые в шести городах. Разработчики говорят, что можно будет срезать или проехать альтернативным путем. Делаем вывод: треки не кольцевые. Это еще сильнее сближает проект к ранними NFS.

Ну да ладно, мы предполагаем, а разработчики располагают. Сейчас очень сложно сказать, чем в конечном счете окажется эта любопытная игра. Внушает оптимизм доброе имя Activision и факт наличия в игре реальных машин. Остальное, надеюсь, приложится.



▼ Странный скриншот. С одной стороны, подвеска высветилась, что вроде как реалистично. С другой – такой затяжной прыжок присущ только аркадам



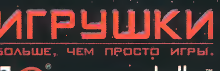
«Перед нами игра совершенно нового жанра – космическая тактическая стратегия с золотистыми вкраплениями RPG!»

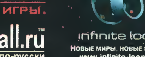
– **TGW.ru**

STAR TREK Тень Доминиона

Сбалансированный сплав тактики и быстро сменяющегося действия – никакого сбора ресурсов или строительства баз, только космические сражения во всем их великолепии!

Бесконечное разнообразие стратегий – берите корабли противников на абордаж и расширяйте свой флот за счет трофеев. В зависимости от миссии вы можете оснастить свои корабли десятками различных видов оружия и снаряжения!















Фирма «1С»: 123056 Москва, а/я 64. Отдел продаж: ул. Селезневская, 21. Тел.: (095) 737-9257 Факс: (095) 281-4407. Линия консультаций: (095) 288-9901, hotline@1c.ru www.1c.ru, 1c@1c.ru

leech

Are you ready to fly?

BEAM BREAKERS

Жанр *Аркадные гонки*
Издатель *Fishtank Interactive*
Разработчик *Similis Software*
Дата выхода *Первый квартал 2002 года*

Почему-то в последние годы стало очень модным переносить время действия игр в будущее. И это не совсем понятно. Опыт общения с компьютерными играми прошедших лет научил нас тому, что в будущем (хоть оно "светло и прекрасно", как писал классик) не будет ровным счетом ничего замечательного. И вовсе оно не светлое, а темное и страшное. И живут там не божьи одуванчики в розовых халатах, а нехорошие дяди в кожаных куртках с ярко красными (или зелеными) волосами, разъезжающие на быстроходных машинах, вооруженные до зубов...

На прошедшей выставке электронных развлечений E3 вниманию общественности была представлена игра под названием Beam Breakers. Ее разработкой занимается контора Similis Software, известная по аркадам Sheep и безумному уничтожителю кур Moorhuhn.

Пора в психушку

Нью-Йорк. 2374 год. Типичное киберпанковое будущее. Поделившиеся на банды негодяи управляют городом. Полная хана. Полиция бессильна. В городе царит хаос. На улицах проводятся гонки на летающих автомобилях.

В Beam Breakers вам отведена роль новичка банды, который желает во что бы то ни стало попасть в поле зрения местных авторитетов. На выбор дается пять банд. Выбрав понравившуюся, необходимо будет определиться со средством передвижения, коих насчитывается тридцать штук. Для каждой преступной группировки предлагается свой набор.

Режима игры два: Time trial и Story. В Time trial, как следует из названия, нужно будет просто гонять по улицам, и чем быстрее, тем лучше. В Story придется выполнять "партийные задания". Ну, бандита какого-нибудь спасти или поквитаться с русской мафией. Для особо требовательных предложен смертельный номер – разгром полицейского участка.

Специфика сюжета в том, что спасать никого не требуется. Также не уточняется, что ждет нас в конце игры. Надо полагать, мы станем боссом мощной бандитской группировки или, например, вовремя одумаемся и перейдем на сторону закона. В общем, тут можно проводить аналогии с бессмертным Driver, что, конечно же, настраивает на оптимистический лад.

Для GeForce 3

В Beam Breakers ожидается присутствие добротных световых эффектов, грамотно выполненной модели повреждений и красивой графики. Все чудеса станут возможными благодаря поддержке GeForce 3.

Детализация и проработка бэкграундов будет столь тщательной, что игрок сможет, пролетая по улице, выбить, к примеру, витрину и попасть внутрь магазина. Стекло, кстати, разобьется вполне натурально, разлетевшись фонтаном осколков.

Особое внимание уделено модели повреждений, которая обещает быть достаточно сложной. Авторы заявляют, что она легко обеспечит зрелищные столкновения и адекватную реакцию различных игровых предметов на удары вашего "бампера". Процесс возникновения вмятин на кузове также должен быть на уровне. На довольно высоком, будем надеяться. Вполне реально доиграться до того момента, когда мотор перестанет работать. Следует ожидать, что после этого машина обрушится на землю.

Разработчики планируют воссоздать Нью-Йорк во всех подробностях. Очевидно, вертолет Software уже снует между небоскребами и делает фотоснимки. Хотя без самодеятельности не обойдется – будущее как-никак.

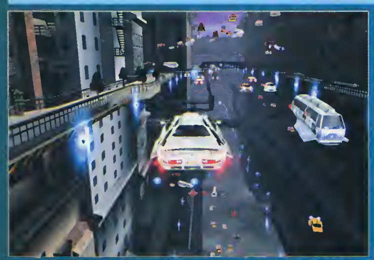
Уличное движение будет практически таким же, как и в любом крупном городе мира. Помимо машин на дороги и тротуары выйдут любимые педестрианы. По-настоящему огорчает тот факт, что давить их не разрешат. Люди будут отпрыгивать в сторону, точно так же, как в Midtown Madness.

Несмотря на всю масштабность и вопиющую крутость обещаний, системные требования остаются умеренными. Для нормальной игры понадобится Pentium-II 400 и 3D-акселератор о шестнадцати мегабайтах. GeForce 3, естественно, рекомендуется.

Старая новизна

Наобещали разработчики традиционно с воз и маленькую тележку. И графика – супер, и геймплей – оригинальный дальше некуда.

И, тем не менее, на данный момент времени абсолютно непонятно, чем окажется эта "летающая" игрушка. То ли крокодилом, запущенным чьей-то неумелой ногой в свободный полет... То ли белым лебедем.





Эволюция-2 или "А динозавры все-таки вымерли..."

Леонтий Тютелев

Arcade-style off-road simulation...
Из пресс-релиза

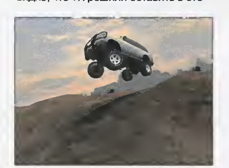
Сегодня игровой жанр все реже преподносит нам какие-либо откровения. Эволюция идет своим чередом: продолжения приходят на смену оригиналам, за сиквелами топают клоны... С одной стороны, это хорошо. Игры становятся краше, профессиональнее. С другой – немного скучно и печально. Любая новинка – это прогнозируемый сюжет и стандартный геймплей. Вот и готовящийся к выходу Evo 4X4 2 можно с чистой совестью отнести к разряду эволюционирующих произведений.

4x4 EVO 2

Жанр	Автосимулятор
Издатель	Gathering of Developers
Разработчик	Terminal Reality
Срок выхода	Ноябрь 2001 года

Делаем шоу, его и продаем

Команда разработчиков Terminal Reality из Далласа сегодня уже может считаться ветераном индустрии. Эти товарищи работают на рынке в течение нескольких лет и успели подарить нам такие хитовые произведения разных жанров, как Terminal Velocity, Microsoft CART Precision Racing, Monster Truck Madness, Fly!, Evo 4X4... Солидный послужной список. А если посмотреть с позиций симуляторщика, то и вовсе впечатляющий. Однако последний автосимулятор компании, посвященный джипам, упомянутый уже Evo 4X4, не впечатлил. Полуаркадный проект, почти лишенный динамизма. Игра с посредственным геймплеем. Однако очень качественная графика, огромное количество лицензированных автомобилей и разнообразные режимы игры с обязательной карьерой сделали свое дело. Игрушка продавалась вполне успешно и заработала звание хита. Очевидно, что TR решили оставить в стороне свой опыт по созданию симуляторов и начали работать "на публику". Я на все сто процентов уверен в том, что вторая часть игры будет развитием идей первой. Физическую модель вряд ли приведут к божескому виду (по меркам даже среднего симулятора), а основной упор сделают на улучшение графики и увеличение количества автомобилей и вариантов игры... но давайте я не буду забегать вперед.



Смешно, господа

Рассказывая о продолжении одного из своих, несомненно, самых удачных проектов, пиар-служба издателя игры, компании Gathering of Develepers, словно чувствуя, что говорить особо не о чем, налегает на общие, красивые фразы, которые нередко носят откровенно бредовый характер и мало чем отличаются от призывных лозунгов отечественных пиратов. Одна из них просто поразила меня, и я решил вынести ее в начало материала в качестве эпиграфа. Нет, вы только вдумайтесь! "Внедорожный симулятор, похожий на аркаду". Ну, разве не бред? Впрочем, суть игры формулировка отражает весьма точно. Пока мы находимся в основном меню и знакомимся с опциями и настройками машины, нам кажется, что это самый что ни на есть реальный имитатор. Но первые метры пути перечеркивают все наши надежды и чаяния, что имели место быть буквально пять минут назад. Джипы скачут по полям и долам, как блохи, а эффект от проведенных апгрейдов и настроек как-то не ощущается... Так было в первой серии. Во второй части обещают некоторые улучшения. И касаются они в последнюю очередь физики. А в первую – графики и режимов игры. Поговорим о них.

Нечто новое

В режиме карьеры вы сможете попытать счастья в качестве гонщика заводской внедорожной команды или же стать членом любительского "Клуба 4X4". И там, и там предлагаются соответствующие соревнования, которые не встретятся в других вариантах игры.

Ожидается прибавка в парке автомашин. Десять автопроизводителей и семь внедорожников на каждого. Итого – солидная цифра в семьдесят штук. Однако обольщаться не стоит. Ну нет ни у одного автогиганта семи различных джипов. Есть пара-тройка моделей и уйма их модификаций. С разными типами трансмиссии, с разными двигателями, в разной комплектации. Поэтому столь впечатляющую цифру можно с легкостью сократить до более "приземленной" – тридцать.

Никогда не было у Terminal Reality проблем с графическим оформлением своих проектов. Вспомните удивительно атмосферное освещение из Nocturne или же изумительно проработанные модели автомобилей из Evo 4X4. Думается, графическая выделка нового проекта мало кого оставит равнодушным. А вот системные требования не должны резко скакнуть вверх, ведь, если вы помните, первая часть игры была очень прилично оптимизирована.

Подводя итог всему вышесказанному, рискну предположить, что сиквел все же будет успешным... но не на PC. Подобная эволюция тут довольно скоро игрокам надоедает. А вот на Xbox и PlayStation 2, скорее всего, игра будет популярна. Размашистые аркады там в почете.

Эволюция предполагает постепенное уничтожение нежизнеспособных образцов. Даже динозавры умерли. Серия Evo 4X4 в таком виде тоже, скорее всего, долго не протянет. А жаль... А еще, возможно, я ошибаюсь.

▼ **Впечатляющий ракурс. А вот графика (как ее ни хвалили)...**



Леонтий Тютелев

Приставочная игра, которую мы ждем

TONI HAWK'S PRO SKATER 3

Жанр Скейтбординг
Издатель Activision
Разработчик Activision
Дата выхода IV квартал 2001 года

Не много существует чисто приставочных игр, портированных на ПК, продолжения которых с нетерпением ожидают привередливые компьютерные геймеры. Скажу даже больше, таких игр крайне мало и пересчитать их можно с использованием пальцев одной руки. В списке столь уважаемых консольных творений находится серия аркадных скейтбордингов Tony Hawk's Pro Skater. Появившаяся не так давно вторая часть игры моментально стала хитом и даже взяла наш Компас. А это, как уже неоднократно говорилось, многого стоит. А для приставочной игры – и вовсе фантастика.

Сейчас в недрах очень уважаемой лично мною компании Activision (которая, к слову, существует аж с 1979 года) полным ходом идет разработка продолжения. Ожидается самый настоящий мультиплатформенный блокбастер. Игрушка выйдет сразу в шести игровых форматах, среди которых нашлось место и нашему родному компу. Мне кажется, что успех проекту обеспечен. Причем хитом игра станет везде. Уж больно хороша была вторая часть, чтобы разработчики смогли ее испортить. Да и не те люди, которые способны испортить игру, работают в Activision.

Что-то принципиально изменять никто не собирается. Это очень правильно. Геймплей второго "Тони Хока" и так идеально сбалансирован. Игру необходимо обновить внешне, дополнить новыми деталями и некоторыми нововведениями. Иными словами, проект надо сделать больше и красивее. Думаю, с этой задачей разработчики успешно справятся. Но довольно общих фраз, давайте обратимся к пресс-релизу. Интересно ведь, что обещают нам на этот раз (еще интереснее становится от сознания того, что все это, скорее всего, окажется выполненным, и в указанные сроки).

Big, big world

Основные улучшения коснутся локаций, на которых будут проводиться состязания лучших скейтбордистов мира. Соревнования будут проходить в Лос-Анджелесе (на этом уровне авторы обещают нам землетрясение в реальном времени!), Канаде (город не уточняется), Рио-де-Жанейро (непременно запаситесь белыми штанами), Токио, Париже, Род-Айленде. А также в популярном среди всех увлекающихся скейтбордом людей местечке под названием "Островок скейтера" (Skater's Island) в Миддлтоне. Всего авторы предложат нам девять уровней и на каждом будут потайные помещения, секретные вещицы и прочие приставочные сюрпризы.

Помнится, локации второй части игры оставляли очень хорошее впечатление. Особенно радовал несомненно удачный дизайн уровней и сложная архитектура. А вот в третьей части все станет не просто лучше, а на два (а то и все три) порядка лучше. Вот смотрите. Каждый город будет воссоздаваться именно в таком виде, в каком привыкли видеть его обычные горожане. По улицам будут перемещаться пешеходы, по проезжей части сновать машины, появится множество объектов третьего плана (лавочки, ларьки, палатки и так далее). Причем все это будет вполне реалистично играть свою роль. Мир станет предельно интерактивным, и взаимодействовать игрок сможет с любым объектом бэкграунда. Говорят, даже устроить аварию своим неосторожным передвижением по улицам можно, так как водители сочтут за благо искорежить свой автомобиль, лишь бы не причинить вреда героям игрушки.

Все это, конечно же, хорошо, но вот разрешат ли нам использовать в качестве трамплинов для красивых прыжков движущиеся автомобили. Представляете, как эффектно было бы разогнаться, запрыгнуть на проезжающую мимо машину, потом перескочить на другую...И остаться целым и невредимым (помните, чем оканчивались во второй серии контакты с такси в Нью-Йорке?).

Быстрее, выше, сильнее

Чуть выше я обмолвился о лучших скейтбордистах мира и ничуть не соврал, ибо Tony Hawk's Pro Skater 3 обладает довольно редким для аркадного произведения количеством лицензий. Помимо старины Хока, вы найдете здесь следующих экстремалов: Chad Muska, Steve Caballero, Eric Koston, Bucky Lasek, Rodney Mullen, Rune Glifberg, Andrew Reynolds, Bam Margera, Geoff Rowley, Elissa Steamer и Jamie Thomas. Ну, а если и указанный список покажется вам неполным ("Как же, ведь нету меня, любимого!"), то к вашим услугам очень детальная программка по созданию новых персонажей. Тут простор фантазии игрока ограничен разве что списком представленных разработчиками частей тел: лиц, бородок, причесок, татуировок.

Еще подробнее станет физическая модель. Количество и качество предложенных трюков почти бесконечно, а вариантов их сочетаний в комбо-движениях еще больше. Проводиться соревнования будут как в специальных рампах, так на "гражданских" улицах.

Выяснять отношения теперь можно и в онлайне. Через интернет, например. Или по локальной сетке.

Подвергается существенной модернизации режим карьеры. Больше денег, больше новых, интересных заданий, богаче ассортимент в магазине.

В заключении о графике. К сожалению, нормальных скриншотов на момент написания статьи в природе не существовало. Однако разработчики утверждают, что графически проект окажется очень продвинутым. Детальные модели скейтбордистов, графические эффекты, красивая архитектура уровней, разнообразные текстуры. Да что там! Даже вторая часть – порт с первой PlayStation, выглядела хорошо. Поэтому с графикой проблем не намечается.

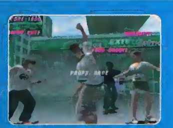
А вот о музыкальном сопровождении игрушки пока умалчивают. А мы надеемся получить саундтрек не хуже того, что был в предшественнице.

Поэтому ждем, уважаемые. Tony Hawk's Pro Skater 3 – это, однозначно, проект, который стоит ждать.









Вам нужны оригинальные идеи?

Владимир Чаплыгин

PARIS-DAKAR RALLY

Жанр	Автосимулятор+мотосимулятор
Издатель	Acclaim
Разработчик	Broadsword Interactive
Срок выхода	Осень 2001 года

После ознакомления с материалами о Paris-Dakar Rally я сильно призадумался. Неужели такую популярную тему никто до этого не использовал? Хорошенько покопавшись в памяти, я так и не вспомнил ни одной игры, посвященной этому увлекательному соревнованию. Многие разработчики упорно выдумывают оригинальные сюжеты и прочие прибамбасы, лишь бы завлечь в свои сети новых игроков. А дел-то тут, оказывается, на копейку - покупай лицензию и делай качественную игру. Этим ребята из Broadsword Interactive сейчас и занимаются.

Букет стран и климатических условий

Стоит отметить, что у многих людей складывается впечатление, что трассы ралли Париж-Дакар пролегают исключительно через пустыни. Это не совсем так, вернее, совсем не так. Да, пустыни являются символом непроходимости и трудности, ибо именно там завяз не один десяток машин, и поэтому чаще всего мелькают на экранах наших телевизоров. Однако не многие знают, что, помимо выжженной земли, гонщикам приходится проезжать красивейшие места. Как вам, например, понравится прокатиться по грунтовой трассе, которая пролегает через джунгли? Впрочем, грунтовки называть трассами – глупейшая ошибка. Так что примите мои извинения.

Франция, Испания, Марокко, Сенегал... Очень много разнообразных локаций и природных условий. Настоящее испытание для машины и экипажа.

Помимо специально подготовленных для данных соревнований автомобилей (надеюсь про наши "танки" (КамАЗы), которые грязи не боятся, разработчики не забудут), игрок обнаружит еще и мотоциклы с багги. И все это можно увидеть в одной игре, которая, помимо внешнего лоска, обещает нести в себе, цитирую, "реалистичную физику и напряженный игровой процесс". Что ж, история еще не знала проекта, который являлся бы и авто, и мотосимулятором одновременно. Лично я заинтересован.

Кругом одни преграды

Впрочем, все десять тысяч километров игрока проехать не заставишь, и авторы идут нам на уступки. Планируется создать ровно 12 трасс, причем каждая будет иметь протяженность в 25 километров. Но не стоит обольщаться. Гонка не окажется увеселительной прогулкой. Не на тех напали! Буквально каждый клочок трассы (дал зарок не употреблять этого слова, но руки сами набирают его на клавиатуре) таит в себе опасность. Придется ездить по зыбучим пескам и камням. Если грузовикам такие препятствия, в целом, не помеха, то водителям багги и мотоциклов придется искать обходные тропки.

> **Леонтий Тютелев:** *Столь масштабного симулятора ралли-рейдов история жанра еще не знала. Будет весьма интересно посмотреть, что у авторов получится. И еще один момент. Разработчики не оригинальны в своем начинании: полным ходом идет разработка конкурирующего проекта – Master Rallie. И то, что уже сейчас ведется конкурентная борьба, позволяет с оптимизмом смотреть в будущее этого поджанра*

Но это обычные шалости. На пути с завидным постоянством будут встречаться проблемы и похлеще: лежащее поперек дороги дерево, разрушенный из-за камнепада мост или сильнейший пустынный ветер, направляющийся в вашу сторону. Тут придется, перекрестившись, вдавить в пол педаль газа и крепко держаться за руль. Иного способа пока еще не придумали.

Разумеется, после таких "развлекательных поездок" автомобиль превращается в груду металлолома. Здесь придется пользоваться услугами "автосервиса" - после окончания этапа можно серьезно покопаться в гараже. Надеюсь, что к столь любимой в кругу хардкорных симуляторщиков части игры разработчики отнесутся с ответственностью.

Broadsword Interactive учитывают и так называемый "личностный фактор". Со временем у гонщика накапливается усталость и чувство голода (!). Так что нам придется устраиваться своеобразной нянькой, пичкая своего подопечного едой и подсоленной водой. Интересно, а если замучить его до высшей степени, он рулить-то сможет?

Вторая "Сонька" отдыхает

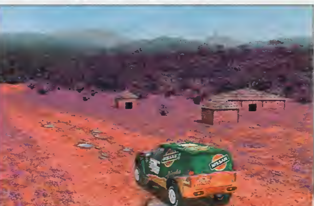
Разработчики предупреждают, что версия для персонального компьютера в плане графики ощутимо лучше, нежели для PlayStation 2. Да и шоты в данном случае говорят сами за себя. Там, где скрины сняты с PC, и ландшафт выглядит куда ярче, и модели прорисованы более четко и... Да что я говорю, нет нам конкурентов в данной области, и все тут. Требуется лишь прикупить мощный 3D-ускоритель и дожидаться отправления игры в серию.

Paris-Dakar Rally обещает появиться на прилавках магазинов уже в этом году, где-то ближе к католическому Рождеству. Надеюсь, что подкупающие слова разработчиков не окажутся пустышкой, и перед нами во всей своей красе предстанет преемник Colin McRae Rally 2. По крайней мере, в это хочется верить.

▼ А под нами чистейшая родниковая вода



▼ Это вам не европейские гладкие дороги



Никакий Агоньевич

Ток-шоу не для нас

RULES OF THE GAME

Жанр	Спортивная викторина
Издатель	Infogrames
Разработчик	Infogrames
Требуется	Pentium 233, 32 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium II 333, 64 Mb RAM

Недавно Карлсон, на время оставшийся без крыши, обозревал крайне пошлую игру – Football Strip, где единственной целью было раздеть до самого догола несколько девушек, используя при этом в качестве "орудия производства" свои знания на футбольную тематику. Это была антиспортивная, как мне кажется, игра. Ибо спорт и девушки – понятия неразлуч... то есть, я хотел сказать, взаимоисключающие. И говорить о спортивной викторине, в которой присутствуют женщины в неглиже, так же абсурдно, как делать героиней рекламы презервативов многодетную мать.

Ведь даже на сборах тренеры и врачи стараются оградить своих ненаглядных спортсменов от навязчивого внимания жен и подруг, дабы атлеты, не растрачивая понапрасну силы и энергию, были готовы "выстрелить" в самые ответственные минуты матча/соревнования. А тут что получается? Отвечаешь вроде как на серьезные вопросы, а с экрана на тебя пялится нахальная красотка, которая при этом уже умудрилась потерять где-то верхнюю (а то и нижнюю!) часть своего туалета. Какой уж тут футбол? Тут не до футбола. Нам такой футбол не нужен!



▲ Reckless Nigga сорвал банк!

A little dream of me

Для таких вещей нужен совершенно иной подход. Единственное обличье, в котором может появиться в подобной игре женщина – это образ спортсменки в программе метания меча и молота. Желательно, чтобы она не могла связать двух слов и при себе имела пару авосек, набитых гирями и молотами (по типу: "Я ничо не пОняла"). В общем, олицетворяла собой ее высочество Женщину-спорт.

Само действо лучше всего обставить в форме спортивного ток-шоу. С придурком ведущим – малым с отличной мимикой, неплохо подвешенным языком, короче, полным идиотом. Ну, музыка, графика и так далее. Короче говоря, мечты вполне определенные.

Даже не мечты, а требования. Смотрим игру.



▲ Ну просто очень прикольные персонажи!

Женщина-спортсмен, старый тренер и веселый нигга

Я думаю, что авторы новой викторины провели не один час за произведением своего непосредственного конкурента. И извлекли из этого времяпрепровождения полезный опыт. Они осознали главное, что женщины и спорт – понятия... ну, вы поняли.

И еще, они сделали игру в форме ток-шоу. И интерфейс сваяли весьма необычный и забавный. И идиот-ведущий на месте. Я полчаса слушал его трескотню, а этот мордастый кретин все не думал смолкать. Пришлось утихомирить его курсором.

Для вас авторами услужливо подготовлен ассортимент "героев". Типаж у личностей предельно спортивный. Вот жизнерадостный негр – явно разыгрывающий из церковной баскетбольной команды. Вот дед в кепке, надвинутой на лоб, – не иначе как заслуженный бейсбольный судья. Вот тетка – антипод женственности, и правильно, не будет отвлекать. Итого что-то около восьми персонажей.

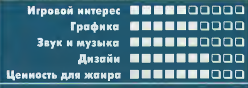
Надо отметить тот факт, что все ребята (и девчата) – это не плоские изображения. Когда подготовительные мероприятия окончены, ваш избранник помещается в небольшое окошко (одно из четырех) и начинает вести там кипучую, анимированную жизнедеятельность: победные жесты руками, улыбки в пол-лица, какие-то телодвижения. Весьма мило и очень неплохо работает на атмосферу ток-шоу.

Однако больше всего созданию этой самой атмосферы способствует, конечно же, наш трепач-ведущий. Этот тип без устали двигает в ротовой полости языком, изливая на нас километры словесного... назовем это флудом. Впрочем, в дело иногда вступает еще и режиссер, который своими мудрыми "комментсами" ставит на пару секунд ведущего в тупик, но затем тот снова распахивает варежку и – еще на пять минут. В общем, отличная атмосфера. Типичное ток-шоу с нашим участием. Хорошо, что нет рекламных пауз.

Не для нас, к сожалению

Ну а суть вопросов, собственно говоря, сводится к проверке наших с вами знаний в области правил игровых видов спорта. Однако с очень сильным креном в американскую тематику. Здесь и американский футбол, и бейсбол, и баскетбол, и теннис, и даже правила для студенческого (который считается в Америке любительским) спорта. Немного не по адресу, хотя, конечно же, довольно любопытно. Если бы тут были более европейские виды спорта, игру я бы рекомендовал всем без исключения, а так – только дотошным фанатикам.

Сам я далеко не прошел и очков много не набрал, зато похвалюсь – про баскетбол отвечал всегда правильно!



Рейтинг 5.9

Время освоения: 10 минут
Сложность: высокая
Знание английского: обязательно

Владимир ВЕСЕЛОВ

МАСТОДОНТЫ железных дорог

MICROSOFT TRAIN SIMULATOR

Жанр	Симулятор поезда
Издатель	Microsoft
Разработчик	Kuju Entertainment
Требуется	Pentium II 300, 64 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium III 500, 256 Mb RAM

В детстве я мечтал стать машинистом паровоза. Почему? Ну, если бы вам довелось самому увидеть действующий паровоз (именно действующий, а не застывший на постаменте или на запасных путях), такого вопроса у вас бы не возникло. Паровоз ведь это не просто машина, это почти живое существо, большое и теплое. И каждый локомотив обладает своим собственным характером, так что нельзя говорить о том, что ты научился им управлять, но можно смело утверждать, что ты его приручил. А каждому лестно приручить такого гиганта, заставить его выполнять твою и только твою волю



Если не считать судовой машины, локомотив – самое чувствительное создание человеческих рук.
Р. Киплинг

Увы, мечтам моим не было дано осуществиться: помешали большевики. На XXII съезде КПСС было принято решение (историческое, естественно) перевести за пятилетку весь локомотивный парк страны на тепловозы и электровозы. Вот и получилось, что к тому моменту, когда передо мной встала во весь рост проблема выбора профессии, кумиры моего детства были загнаны на маневровые пути захолустных станций и полустанков. Больно было смотреть, как могучий локомотив серии "Л", предназначенный водить курьерские поезда, расталкивает платформы и цистерны по путям в каком-нибудь Ржеве.

Слава Богу, что у нас есть компьютерные игры, в которых каждый может прикоснуться к своей мечте. Пусть и с большим опозданием.

Коротко о сути

Суть эта проста, как дымовая труба паровоза: есть шесть трасс, расположенных в разных живописных уголках нашей планеты, есть несколько типов локомотивов, к каждому из которых можно прицепить несколько вариантов составов. Для отдельно взятой трассы имеется ряд миссий, в которых поставлены весьма простые (на первый взгляд) задачи. Есть ознакомительные миссии, где игрок может выбирать, чем управлять, какой состав вести, когда (летом, осенью, зимой, весной, а также днем или ночью) и при каких погодных условиях будет происходить рейс. Есть такие, в которых все условия строго зафиксированы. Выбрав трассу и миссию (а при необходимости – локомотив, состав и прочее), игрок начинает передвижение из пункта "А" в пункт "Б". Если это ознакомительное задание, вы просто стараетесь, чтобы состав не сошел с рельс, попутно любуясь красивыми видами. Ну а если это настоящая миссия, то придется выполнять все условия и задания, возникающие в ходе рейса.

По окончании миссии подробно рассказывают, что вы делали правильно, а что неправильно, какие ошибки допустили, и как их можно было избежать. Очки не начисляются, поскольку есть некий идеал (пройти трассу без единой ошибки), к которому и нужно стремиться.

Так что же интересного может быть в такой игре? А если бы в ней не было паровозов, то ничего интересного и не было бы.

Паровоз, как он есть

Я думаю, что вам доводилось управлять самыми разными средствами передвижения (в виртуальности, естественно). Вспомните, в чем, собственно говоря, заключался этот процесс управления? Есть педаль (рычаг, ползунок, кнопки), которой задается мощность двигателя. Если это наземный аппарат, то обычно присутствуют коробка передач и реверс. Скорость передвижения зависит от мощности двигателя (ну и передачи, если она есть), так что весь процесс управления двигателем сводится к простому перемещению этой педали.

Теперь возьмем паровоз. На первый взгляд, тут тоже все просто – есть регулятор, с помощью которого задается количество пара, поступающего в цилиндры. От этого количества зависит и мощность, развиваемая машиной. Однако, машиниста (как и водителя любого транспортного средства) интересует не столько мощность, сколько скорость. А при определенных условиях большее количество пара, проходящее через регулятор, может дать гораздо меньшую, нежели ожидалось, скорость. Думаете, парадокс? А вот и нет. Дело в том, что пар-то в цилиндре расширяется. Если вы подадите в цилиндр какое-то количество пара в тот момент, когда поршень находится в верхней мертвой точке, а потом перекроете доступ пару, то давление пара упадет до атмосферного (говоря языком профессио-

налов, пар "сработается") еще до того, как поршень дойдет до нижней мертвой точки. Чтобы избежать такой ситуации, доступ пара в цилиндр перекрывается не сразу, то есть поршень уже движется, а пар еще идет в цилиндр. Однако, скорость движения пара по паропроводам хотя и велика, но вполне сравнима со скоростью движения поршня. Поэтому, при высоких оборотах, может получиться так, что какое-то количество пара успеет войти в цилиндр, но не успеет там сработаться. В таком случае поршню при своем обратном движении придется выталкивать этот пар в атмосферу или конденсатор. Как вы понимаете, скорость передвижения поршня при этом уменьшится, а вместе с ней упадет и скорость локомотива. Дабы этого избежать, приходится регулировать отсечку (момент, когда перекрывается доступ пара в цилиндр).

Однако мощность и скорость зависят не только от количества пара, но и от его давления. А давление пара, в свою очередь, зависит не только от того, как быстро орудует лопатой кочегар. Хотя, боюсь, что я вас уже утомил техническими подробностями, поэтому пока не стану рассказывать о работе кочегара, а поведаю, как все это в игре выглядит.

Ну вот, продувка закрыта, звук пришел в норму. Редкие поначалу "пых-пых" постепенно сливаются в бодрую песню, которая звучит все быстрее и быстрее. Но вскоре вы замечаете, что скорость перестала увеличиваться, хотя она еще далеко не достигла максимальной, а движется состав по ровной местности. Все понятно, пришла пора уменьшать отсечку. Постепенно перемещаем регулятор до отметки примерно "+10", теперь локомотив может развить максимальную скорость, так что можно расслабиться и запеть что-то типа: "Наш паровоз вперед лети! В коммуне остановка!".

в двадцатые-тридцатые годы многие магистральные паровозы не имели такого простого устройства, как спидометр. Так что машинисту приходилось определять эту скорость на глазок. Хотя в игре спидометр есть на всех типах локомотивов, можете для интереса попробовать обойтись без него.

Reckless Driver: Если так дело пойдет, то за симуляторами гражданского самолета и не менее гражданского поезда Microsoft выпустит симулятор автобуса. Вот это была бы очень интересная игра. Помните фильм "Скорость"? Так вот. Если игра про автобус все же состоится, то мой, извините за тавтологию, автобус будет ездить исключительно, как в том фильме. А еще я буду использовать ручничок!

Не забудь дать гудок

Слышали такое выражение: "Весь пар в гудок ушел"? Увы, в MSTS осуществить это на практике не удастся – как бы долго вы не тянули за шнур гудка, давление пара от этого не упадет. Как видите, назвать симуляцию паровоза полной и абсолютно достоверной нельзя. Впрочем, что это я сразу с недостатков начал?

Итак, после обязательного гудка мы трогаемся в путь. Ставим реверс на максимальный передний ход (а реверс на паровозе управляет не только направлением движения, но и моментом отсечки) и потихоньку открываем регулятор. Паровоз начинает натужно пыхтеть, паровая машина набирает обороты, и состав трогается с места. Если бы вам довелось услышать, как именно пыхтит паровоз, вы бы сразу заметили, что сейчас звук какой-то странный. Дело тут не в недостатках симуляции, а в том, что открыта продувка цилиндров. На стоянке цилиндры охлаждаются, оставшийся в них пар конденсируется, так что эту влагу нужно оттуда удалить. На каждом цилиндре есть специальный клапан, на стоянке он открыт, а после двух-трех оборотов машины его нужно закрыть.

Совсем расслабляться не советую: если скорость паровоза на повороте превысит конструкционную, дело может кончиться плохо. Ну а кроме конструкционной скорости локомотива есть еще и максимальная скорость на каждом участке трассы, превышать которую тоже не рекомендуется. Как видите, скучать тут не придется. Между прочим, еще

"Нимбрук! Пересадка!"

Надеюсь, мне удалось показать вам, что даже провести состав от пункта "А" до пункта "Б" - не такое простое дело, как кажется на первый взгляд. А теперь посмотрим, каково приходится машинисту, если ему нужно двигаться по расписанию.

В расписании написано точное



▲ Нет, Анну Каренину вы тут не встретите...



▲ А людей нет. Жалко...

время прибытия на каждую станцию и точное время отправления. В принципе, если вы приедете раньше, вас не накажут, но делать это все же не стоит. Дело в том, что вы не одни движетесь по дороге, есть попутные и встречные составы. Независимо от того, сколько колей на данной дороге, с каждым таким составом вы должны встретиться или разминуться в определенном месте и в определенное время. Так вот, если вы будете слишком спешить, то нарветесь на красный сигнал светофора, так что придется останавливаться и снова трогаться. В результате, вместо того, чтобы приехать раньше, можете опоздать.

Но это не единственная трудность вождения состава по расписанию. На остановках-то вам нужно поставить состав не абы как, а точно в отведенном месте. А каково это – остановить состав в несколько сотен тонн в строго определенной точке, да еще и резко не тормозить (а то пассажиры попадают с ног, а на них с полок повалится багаж)? И трогаться с места тоже нужно плавно, без рывков.

Ну а теперь представьте, что все это вам нужно проделать, истратив ограниченное количество угля и воды? А если еще вмешаются погодные условия? А вдруг в поезде произойдет преступление, и вам придется останавливаться в неположенных местах, отцеплять какой-то вагон, а потом нагонять график? Так-то вот, а вы говорите "из пункта "А" в пункт "Б".

Счастливые потомки

Как-то мой обзор постепенно разрастается до невообразимых размеров, а о многом я еще не сказал. О других локомотивах, например. Кроме паровозов в игре есть еще электровозы, тепловозы и автомотриса. Два первых типа вам наверняка знакомы, а вот что такое эта самая автомотриса? А это как бы электричка, только приводимая в движение двигателем внутреннего сгорания. Тот тип, что представлен в игре, любопытен схемой передачи – обычно дизель на железных дорогах работает на генератор, а колеса крутятся специальными электродвигателями. В японской же KIHA-31 привод гидравлический (дизель приводит в действие насос, а гидравлические турбины крутят колеса).

Тепловозов в игре два, и оба товарные. Зато есть два типа электричек (обычная и скоростная) и два типа экспрессов на электротяге. Управлять этими типами локомотивов значительно проще, чем паровозами (совсем забыл сказать, их в игре тоже два), но есть и там свои интересности.

Трасс, как я уже говорил, ровно шесть. Но вот что интересно, каждая из них не просто воспроизводит некий реальный маршрут, но и стилизована под определенную историческую эпоху. Скажем, единственная европейская трасса (кусочек трансевропейской железной дороги) сделана под двадцатые годы. Там даже машинки соответствующие бегают. Ну, а одна из японских – под пятидесятые.

Прилагается к игре и редактор, причем редактировать можно все, что угодно: кабины локомотивов, сценарии, сами трассы, наконец. Причем к редактору приложена карта, на которой представлены почти все дороги мира, из этой карты можно вырезать конфигурацию какого-то участка, а потом попытаться воспроизвести ее со всей возможной достоверностью.

Ну, и о графике

А чего о ней, спрашивается, говорить? Смотрите на скриншоты, там все ясно видно. Разве что, упомяну типы обзора. На паровозе их пять, на остальных типах локомотива четыре. Почему так? Да потому, что на паровозе, для того чтобы посмотреть вперед, нужно высунуться в окно. При этом можно вертеть головой, смотреть вбок или назад. Так же можно поступать и сидя в купе поезда. Ну а еще можно смотреть на локомотив или последний вагон состава (вид от третьего лица), и наблюдать прохождение поезда как бы стоя рядом с полотном.

О звуке тоже можно сказать много хороших слов. Присутствует доплеровский эффект, эхо и всякие прочие штучки. А вот музыки нет совсем. Ну и ладно, бодрая песня паровой машины - самая прекрасная музыка (для тех, кто понимает, естественно).

Получилась игрушка весьма занимательная. Ее можно посоветовать практически любому человеку, который интересуется симуляторами транспортных средств. Интересно, что у новой команды Kuju Entertainment сразу вышел такой качественный проект без ощутимых недостатков. В этом, как мне кажется, немалая заслуга Microsoft. Но, как бы то ни было, Microsoft Train Simulator – хороший симулятор, который заслуживает вашего внимания.

Игровой интерес	■■■■■■■□□□
Графика	■■■■■■■■□□
Звук и музыка	■■■■■■■■□□
Дизайн	■■■■■■■■□□
Ценность для жанра	■■■■■■■■■■

Рейтинг 7.9

Время освоения: от 1.5 до 3 часов
Сложность: высокая
Знание английского: обязательно



ЧЕРНОКНИЖНИК

RPG

Вы единственный, кто получил от незнакомца письмо, и отправляетесь в Длан с целью помочь прекратить войну и освободить людей от деспотизма Чернокнижника Пиаца

- На протяжении всего Ваше[illegible]шествия через 5 коитииентов и более 30 [illegible]ов, деревень н подземелий они ие будут [illegible] ждать. Они будут охранять свою террито[illegible], охоться на Вас н расставлять ловушки.
- Более 100 видов монстров рождены, чтобы Вас убить!
- Высокое разрешение, ошеломляющая графнка и 3D эффекты переносят Вас в волшебный мир «Чериокнижника».
- Уникальный искусствеиный интеллект у ботов: они видят, думают, и действуют подобно реальному игроку.











По аопросам оптовых закупок обращайтесь в коммерческий отдел «Руссобит-М»:
тел.: (095) 212-01-61, 212-01-81, 212-44-51;
e-mail: office@russobit-m.ru
адрес в Интернете: www.russobit-m.ru;
телефон технической поддержки: 212-27-90;
e-mail технической поддержки: support@russobit-m.ru;
заказ дисков через Интернет: shop@russobit-m.ru

г. Челябинск
Ул. Цвилинга д.64

г. Махачкала
Ул. Дахадаева д 11

г. Новороссийск
Ул. Энгельса д.76
Ул. Рубина д.5
Проспект Ленина д.23

г. Норильск
Ул. Талнахская д.79

г. Новосибирск
Ул. Ленина д.10
Ул. Фабричная д.4, оф.311

г. Иркутск
Ул Некрасова д.1
Ул. Байкальская д 69
Ул. Литвиноаа д.1
Ул. Урицкого д.1, д.18
Ул. Волжская д.14А

г. Уфа
Пр Октября д 56

г. Ставрополь
ул. Коминтерна д.42
магазин «Инфа»
ул. Комсомольске д 58

г. Краснодар
ул. Атарбекова д 47г.

г. Сызраиь
ул. Советская д.22, д.51

г. Владимир
ул.Каманина д 30/18

г. Воронеж
Ул. Плаханова д.48
Ул Карла Маркса д 67

г. Волгодонск Ростовская обл.
ул. Строителей д.21
пр. Курчатоаа д.17

г. Курск
ул. Ленина д.2,
гостиница «Центральная»
5 этаж

г. Саратов
Ул. Астраханская д 140
Ул. Степана резина д.80

г. Сургут
Ул Энгельса д.11 блок «Б»
клуб «Дигер».
Ул. Маиская д 14
Ул. Мира д.37
магазин «Дрим»

г. Магадаи
Перкоеая д.13 к 205

г. Якутск
ул. Ярославского д.20

г. Апатиты
ул. Ферсмана д.15

г. Саранск
ул. Пропатарская д.46

Москва
Сеть магазиноа «СОЮЗ»
ТВЦ Горбушка Ул. Барклая д 10 корп.17, 1 эт. пав.1015

г. С.-Петербург
Загородный пр. д.10
Невский пр. д.52/54
Лиговский пр. д.107
Василевский остров, Средний пр. д.46

г. Барнаул
Социалистический пр. д.109

г. Южио - Сахалиинск
Ул. Емельянова д.34А

Reckless Пожарник

Ну очень много градусов по Фаренгейту!

911 FIRE RESCUE TEAM

Жанр	Симулятор американского пожарника
Издатель	Sunstorm Interactive
Разработчик	Sunstorm Interactive
Требуется	Pentium II 300, 64 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium III 366, 128 Mb RAM

Building the house of fire, babe!
Cooper, который Alice

У меня в руках – огнетушитель! Я бегу по коридорам, вдыхая отравляющий дым, пятки мои раскалились докрасна! Но мне весело, я пожарник! Пожары – моя стихия. Вот впереди охваченная огнем комната. Кому как, а мне именно туда. Языки пламени повсюду, они, похотливо извиваясь, облизывают стены, жмутся к мебели, стелятся по полу. Молитесь, огни, пришел я – Reckless Пожарник!

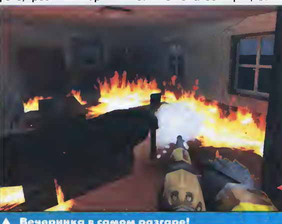
Мышь зажата в верной руке, палец бьет строго по левой клавише – и мерзкий огонь отступает. Я тушу его грамотно, по всем правилам, и через несколько секунд мне остается только выкрикнуть бравым голосом: “Area Cleared!” – и нестись дальше... Знаете, говорят, что люди, глядя на огонь, успокаиваются и становятся умиротворенными. Мне в это не верится: когда я вижу пылающий дом, все во мне встает на дыбы и ноги сами несут меня в гущу событий. Тушить, тушить и еще раз тушить!

▼ Это не труп. Он еще дышит

Экшн, записанный в симуляторы

Ну, а начиналось все для игрушки безрадостно. Проект попал к дяде Джобсу. И ему ко двору не пришелся. Мудрым решением игра была передана в раздел симуляторов. Теперь тесная компания авто, мото, вело, фото, гребли, ... и охоты разбавлена пожарным симом! Звучит на редкость маразматично, но играется очень даже ничего.

Вообще, перед нами натуральный 3D-action. Управление в точности повторяет наработки лучших представителей жанра. Только вот выполнено оно не ахти как. Бегает пожарник медленно, прыгает невысоко (впрочем, скорее всего, это дань реализму). Да и физика в плане передвижения по кривым поверхностям оставляет делать много лучшего. Ну да ладно, зато начинка оригинальная. А играть интересно. Затягивает.



▲ Вечеринка в самом разгаре!

Леонтий Тютелев: Только из уважения к коллеге Джобсу я поместил этот обзор в своем разделе, так как, по большому счету, делать такого рода игре в разделе симуляторов нечего. Потому как никакой это не симулятор. Обыкновеннейший FPS. Причем FPS плохого качества, морально устаревший. Что касается рецензии Вкшмука, то она, как обычно, просто пышет субъективностью. Что ж, быть может, и вы откроете в себе прирожденного пожарника...

Экшн, спасенный пожаром

Мы выступаем в роли рядового пожарника не менее рядового американского пожарного подразделения. Чтобы освоиться в новой роли, нам предлагают принять участие в парочке тренировочных миссий, которые проходятся довольно быстро. Потом начинаются горячие пожарные будни. Перед началом очередной миссии нам вкратце обрисовывают ситуацию. А дальше мы действуем по обстановке.

Надо сказать, что работаем мы всегда в строгом одиночестве. Видно, не пристало настоящему американскому пожарному звать подмогу. Как настоящий герой, он “разруливает” ситуацию собственноручно. Что еще более усиливает связь игры с обычным FPS. Необходимо отметить, что если игру рассматривать именно с этих позиций, то получится весьма посредственный результат. Архитектура маленьких уровней довольно примитивна (обычные, в основном, дома). Набор “оружия” скуден (пара огнетушителей, которые различаются качеством пожаротушения – можете считать меня непрофессиональным журналистом, но мне было откровенно в лом узнавать, как эти приспособления называются, и каков принцип их работы).

И единственный вид соперника – огонь. Однако не зря Вкшмук заделался в пожарники. Есть что-то такое в процессе тушения пожара. И поэтому играть интересно. Нельзя, впрочем, сказать, что игра затягивает надолго, но в целом неплохо.

Да так себе...

Рассказ бы оказался бы неполным, если бы я не упомянул о том, как эта игра выглядит. Выглядит она средне. Модели объектов третьего плана тяпляпистые, текстуры бледные. Понравилось здесь то, как реализовано динамическое освещение. Красиво. Хотя, по большому счету, графика, конечно же, вчерашний день. Звук запомнился тревожной композицией в стиле американский рок. Попсово. Достает. Все остальные звуки вроде как на месте.

Короче, игра средняя. Можно посмотреть на досуге в целях общего развития. Начинающим пожарникам рекомендовано. А моя крыша вернулась на место. И я снова – Маленький Вкшмук.

Игровой интерес	■■■■■■□□□□
Графика	■■■■■■□□□□
Звук и музыка	■■■■■■□□□□
Дизайн	■■■■■■□□□□
Ценность для жанра	■■■■■□□□□□

Рейтинг 5.9

Время освоения: до 10 минут
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

ЕВРОПА 1492-1792

ВРЕМЯ ПЕРЕМЕН





«Как бы вы ни дружили с соседом, в конечном счете из вас двоих останется один. Одному – все, другому – ничего. Мир, союз – только временная игрушка!»

Игромания



«Десятки больших и маленьких государств, везде свои правители и свои амбиции тут надо держать ухо востро.»

– Навигатор



«Сложная. Большая. Интересная. Всем стратегам рекомендуем однозначно!»

– Страна Игр

В эту эпоху погони за могуществом, славой и богатством вы вольны сами вершить судьбы мира. Умелый правитель обретет богатство и славу, остальных подстерегает нищета и забвение... Достаточно ли у вас сил, чтобы изменить ход истории?









Фирма «1С»: 123056 Москва, а/я 64. Отдел продаж: ул. Селезневская, 21. Тел.: (095) 737-9257 Факс: (095) 281-4407. Линия консультаций: (095) 288-9901, hotline@1c.ru www.1c.ru, 1c@1c.ru

Такой разный футбол

Вадим Спицын

Футбольный симулятор и футбольный менеджер - эти два жанра всегда существовали параллельно друг другу. Они располагаются по соседству и на прилавках магазинов, и на наших с вами полках, и даже в рамках данного раздела они зачастую "проживают" чуть ли не на одном развороте. Снаружи у них есть одно неоспоримое сходство - футбол. Но так ли они похожи на самом деле?

Футболом у нас занимается полстраны. Одни гоняют мяч в попытках пробраться в Лигу Чемпионов, другие их тренируют, третьи носятся по полю со свистком в зубах, четвертые сидят на трибуне и пьют пиво, пятые смотрят на все это безобразие по телевизору... Этот список можно продолжать и продолжать, поскольку он поистине безграничен. Футбол, так или иначе, занимает свое место в душе практически каждого существа мужского пола. Но при этом у любого из нас есть свой собственный футбол, который мы не променяем ни на какой другой.

Так почему же идея слияния воедино таких разных футболов, как тренерский и игровой, постоянно витает в воздухе, не давая спокойно уснуть ни разработчикам, ни нам, простым смертным...

Новые Мичурины

А ведь прецеденты уже были. Примерно год назад компания Dinamic выпустила игрушку под названием Euroleague Football. По большому счету, она прошла незамеченной, поскольку являлась откровенным отстоем, но тем не менее именно она натолкнула на мысль о том, что идея такого рода смешения жанров весьма и весьма перспективна. Я не имею ввиду их полное скрещивание - оно и не нужно, поскольку и у менеджеров, и у симуляторов уже есть свои собственные, годами сложившиеся аудитории, причем очень сильно друг от друга отличающиеся.

Менеджер. Это человек тонко разбирающийся во всех премудростях футбола. Он знает все преимущества и недостатки той или иной тактической схемы, помнит наизусть несколько сотен футболистов, может популярно объяснить вам все плюсы линейной защиты, и в то же время поведает вам о том, почему большинство российских клубов до сих пор играют с либеро. Он – аналитик, и посему всевозможная менеджерская цифирь становится в его руках оружием еще более мощным, чем левая нога Роберто Карлоса.

Футболист. Не мучайте этого парня статистическими выкладками, ведь у него есть ноги (в нашем случае - пальцы), которыми он в состоянии решить судьбу любого матча. Он тоже знаком с огромным числом игроков, но его знания немного иного плана: кого из соперников можно запутать финтами, кого лучше обыгрывать на скорости, какому вратарю в какой угол нужно бить, а также где можно втихаря сгрубить - вот, что важно для него. Он человек действия, и вся околоигровая морока только наводит на него тоску.

Далеко не каждый футболист после завершения игровой карьеры становится тренером. Иногда все дело в слабой тактической подготовке, но в большинстве случаев причиной является обыкновенное нежелание. Такая же ситуация и с играми: ну не хочет среднестатистический геймер-футболист постигать все премудрости менеджерской науки и, наоборот, большинство компьютерных тренеров (средний возраст которых намного выше, чем у симуляторщиков) просто не в состоянии проявить необходимую для победы ловкость рук.

Так что простое объединение этих двух жанров ни к чему хорошему не приведет - симулятор просто убьет весь менеджмент в игре. Ведь не родился еще (да, наверное, никогда и не появится) сим, AI которого не будет проигрывать со счетом 10:0 среднестатистическому российскому школьнику, которому все равно за или против кого играть. Тренеру же придется куда сложнее, поскольку его команда, сколько ее не тренируй, все равно на поле будет безвольно разбазаривать все то, что потом и кровью было достигнуто на тренировках.

В результате игра станет совершенно неинтересной ни тем, ни другим. Действительно, зачем нужно стараться-тренироваться, платить игрокам зарплату и строить киоски вокруг стадиона, если можно просто выйти на поле и решить все одними только пальцами. Таким образом, получится старый добрый сим, который менеджерам абсолютно не нужен.

▼ **Euroleague Football: типичный первый блин**



Продвинутый симулятор

А что если пойти по пути частичной интеграции элементов менеджмента в симулятор? Тем более, что ряд симов уже содержат в себе кое-какие менеджерские фичи. Возьмем, к примеру, FIFA 2001. Здесь, помимо собственно пинания кожаной сферы, мы можем менять тактическую схему команды, а также покупать и продавать игроков, каждый из которых имеет свой рейтинг. Однако всех вышеперечисленных прелестей явно мало, да и реализованы они весьма поверхностно. Так что, господа разработчики, если уж вы начали все это внедрять в свою игру, то будьте любезны - доводите до ума.

Вот, к примеру, возможность сыграть несколько сезонов подряд. Эта фича бесспорно интересна, однако вызывает удивление тот факт, что со временем игроки совершенно не стареют и, как следствие, не уходят на пенсию. Здесь бы нам пришлось трижды подумать, прежде чем выкладывать сумасшедшие деньги за старого толстяка Марадону, который через полгода решит с футболом завязать. Пока же, увы, возможность иг-

рать “сезон с продолжением” особо не прельщает.

А сколько тактического разнообразия смогли бы добавить симулятору “плавающие” параметры футболистов. Игрок стареет - у него падают показатели скорости, прыгучести и выносливости. Или же, напротив, спортсмен находится на пике формы и его скиллы возрастают до предела, однако через некоторое время наступает неизбежный спад и параметры игрока на время снижаются. В этом случае появляется необходимость постоянного варьирования состава, которое происходит пока исключительно в случае редких травм и дисквалификаций.

Или же трансферная политика. Сейчас мы можем купить абсолютно любого футболиста, на которого у нас хватит денег, и, в то же время, сдать кому угодно своего нерадивого резервиста. Скучно. А вот если бы AI научился отказывать нам в сделке или, тем более, лезть со своими предложениями, тогда бы трансферная деятельность стала действительно политикой, и игра приобрела бы совершенно новые грани азарта.

А ведь у футболистов еще и характер имеется. Куда интересней иметь дело с живыми людьми, которые могут потребовать повышения зарплаты или выразить неудовольствие пожизненным сидением на скамейке запасных, а не с бездушными роботами, исправно и стабильно выполняющими свою работу. Мне, например, очень хочется побывать в шкуре Романцева и самому решить, что делать с уставшим Тихоновым и зазнавшимся Юраном, или же попытаться выяснить, почему вдруг Ширко перестал забивать...

Таких примеров множество. Они, в силу своей ненавязчивости, не смогут лишить симулятор его чистоты. Напротив, эта околофутбольная атмосфера лишь добавит ему то, что в одной известной рекламе называлось “жить футболом”. Именно тогда турнир из простого набора матчей превратится в настоящий чемпионат, который будет способен держать нас в напряжении от первого до последнего тура.

Кризис жанра

В течение последних двух-трех лет плач о кризисе жанра футбольных симуляторов, вызванный монополией EA Sports, уже успел стать признаком хорошего тона. Однако, если копнуть поглубже, то начинаешь понимать, что EA Sports здесь совершенно ни при чем. Да, они делают футбол, который все единогласно называют лучшим. Но что мешает остальным разработчикам создавать нечто принципиально новое, а не просто слепо копировать достижения авторов серии FIFA Soccer, на стороне которых многолетний опыт.



▲ FAPLM 2001 от EA Sports – а ведь могут, если захотят

Ведь копия всегда обречена быть только копией, и до достойного соперничества с оригиналом ей не дорасти. А вот если уйти немного в сторону и протоптать свою собственную тропинку, то тогда, со временем вернувшись на главную улицу, можно обнаружить себя гордо возглавляющим шествие сильных мира сего. Здесь главное не переборщить, нащупать ту тонкую грань, которая отделяет продвинутый симулятор от традиционно гнусной смеси “2 в 1” и, сохранив первозданную идею жанра, сделать его еще более приближенным к настоящей жизни.

Внедрение элементов менеджмента в симулятор способно привнести ту свежую струю, которая так необходима этому действительно застойному жанру. Возможно тому, кто это сделает, удастся-таки отобрать у EA Sports некоторую часть армии фанатов, создав тем самым здоровую конкуренцию, которая непременно приводит к повышению качества.

А, между прочим, за примерами далеко ходить не надо. Еще лет пять назад id Software со своим Quake прочно держали пальму первенства в своих руках. Однако появившиеся чуть позже Unreal и Half-Life лишили id'шников статуса монополиста, и теперь этот жанр переживает свой второй расцвет.

Вот так бы и нам, футболистам...

Эпилог

Не стоит думать, что эти размышления являются самой настоящей догмой. Это всего лишь один из возможных путей дальнейшего развития виртуального футбола, один-единственный взгляд на проблему создания игры. Такой игры, в которую можно будет не просто играть, а жить ею...

▼ FIFA 2001 с ее “замороженными” рейтингами



Эльфийский синдром



Запад есть Запад,
Восток есть Восток,
И вместе им не сойтись.
Редьярд Киплинг

С одной стороны, у меня праздник – я точно знаю, о чем писать в этом эдиториале; по крайней мере, точно знаю, о чем я хочу писать – об Arcanum, о его не так давно вышедшей демке весом в два с половиной центнера. С другой стороны, увы, есть проблемы – в позапрошлый номер вошло, счастливо миновав вездесущие ножницы вездесущего же Выпускающего, демо-превью на эту игру. Конечно, я сказал в статье далеко не все, что мог, и не все, что хотел, но ведь надо же, в конце концов, что-то оставить и на обзор, пусть он даже и появится ну никак не раньше сентября.

Но душа не унимается. Душа хочет поведать братьям и сестрам во RPG, как там можно здорово собирать из подручных материалов очень даже приличные револьверы и ковать весьма неслабые мечи; как удобна, в конце концов, исцеляющая магия, особенно когда дело доходит до cure poison, потому что пауки, зверские мохнатые создания, кусаются пусть и не очень больно, но зато травят за милую душу, и тут как раз приходит на выручку что-нибудь дистанционное, лук, скажем, или лучше револьвер, причем предпочтительно квестовый или собранный своими собственными короткими и пухлыми гномьими руками. Душа хочет поведать еще многое, но боится, что поток сознания может растянуться на пару полос и при этом остаться в пунктуационных пределах одного-единственного предложения.

Поэтому я придумал нехитрый ход – разобрать подробнее одну проблемку, которую в самом превиве я затронул мельком. Речь я веду о противоборстве магии и технологии, которая, собственно, является лейтмотивом Arcanum.

Не секрет, что существуют в эрпэгэшном обществе люди, больные так называемым "эльфийским синдромом". Болезнь эта тяжелая и с трудом поддающаяся лечению, а основным симптомом ее является тотальная зацикленность на фэнтезийных сеттингах. Эти люди любят орков и эльфов (иногда исключительно в виде экспы, но тем не менее), луки, мечи и, конечно, магию, я бы даже сказал - особенно магию. При этом их чувства к иным мирам, в основном, разумеется, техногенным (уж так повелось в RPG, что на выбор нам предоставляется либо дракон, либо звездолет, а нечто расположенное посередине этих двух полюсов встречается редко) диаметрально противоположны: реакция на киберимпланты и бластеры у них варьируется от идиосинкразии до ненависти и закидывания шапками. Причем замечу, что страдают этим недугом и весьма уважаемые люди, скажем, некогда писавший к нам в почивший раздел "Записки на манжетах" Серж "Gray Mage" Астафьев.

Есть и обратная категория. Как правило, это относительно недавние поклонники жанра, пришедшие в него вместе с Fallout и вбившие в себе в головы, что фэнтези – это плохо, скучно, затасканно, штампованно и совершенно не подходит для настоящих шедевров (при всем уважении к фоллу и безусловной его шедевральности, я бы не рискнул его назвать вершиной и эталоном RPG).

С одной стороны, эти две группировки в достаточной степени непримиримы, а с другой - никто особо и не делал попыток их примирить. Паровые машины и "мехамагия" Thunderscape выглядели немного чужеродными элементами в фантазийном мире игры, а, скажем, псионика в System Shock 2 вообще не воспринималась как магия, а была вполне логичным компонентом киберпанк-окружения.

Правда, примирение может идти и другими путями. Planescape продемонстрировал массам, что фантазийная RPG может быть необычной; а будущий Torn непременно привлечет внимание "фоллаутовской" тусовки. Но столь яркой и намеренной попытки впрячь вместе вола и трепетную лань, как Arcanum, еще не встречалось.

Мне почему-то думается, что будет достигнут консенсус. Дело в том, что игру можно проходить, даже если просто тупо мочить врагов в погоне за экспой, как минимум четырьмя кардинально различающимися способами. Это может быть маг, у которого всегда под рукой заклинания, имеющие только один крупный недостаток – они сильно утомляют. Противоположный вариант: механик и стрелок, который зависит от запчастей и деталей, хотя, судя по демке, там этих деталей просто завались. Отдельные весельчаки вообще забьют на все эти прибамбасы и обычными фантазийными средствами (мечом, топором, ногой) станут дубасить всех, кто не успел далеко убежать. Наконец, можно совместить достоинства магии и технологии (вернее, пытаться это сделать) и пользоваться благами соперничающих дисциплин, правда, в крайне ограниченном объеме.

Вот такое вот многообразие выбора, призванное удовлетворить и больных "эльфийским синдромом", и их противников, предоставив каждому свой стиль игры, и, возможно, излечив некоторых страждущих. Одно только плохо – нормальным, толерантным людям придется проходить Arcanum как минимум от двух до четырех раз, жертвуя массой свободного и не очень времени. Впрочем, мне думается, он того будет стоить. Долгими, знаете ли, осенними вечерами.

Андрей Алаев



Новости



Ну, наконец-то



Банальный заголовок, но ничего не попишешь – именно такого рода банальщина объективней и лаконичней всего выражает чувства мои и всей прогрессивной общественности. Pool of Radiance II: Ruins of Myth Drannor, наша настоящая сингл-плеерная надежда на новый виток в развитии D&D-игр на PC, теперь уже в третьей редакции, близится к выходу. Начало осени – вот та дата, к которой у каждого в запасе должно быть достаточно средств для приобретения сего релиза, ибо пропустить противостояние двух игр на поле первых, сырых еще реализаций D&D-3 просто невозможно и преступно. Кстати, проходил слушок о ноябрьском релизе – не верьте, враки все это.

Хотя это вряд ли и получится, ибо Neverwinter Nights, потенциальный противник POR II, отнесен аж на весну 2002. Так что битва у нас получится изрядно растянутой по времени. – И.Ж.

О наших любимцах



Вы, конечно, догадываетесь, что к любимцам мы причисляем Wizardry VIII и Anarchonox, причем последний, выпущенный наконец на свет Божий, увы, покидает эту почетную категорию. Новость заключается, собственно, не в этом, а в том, что для новорожденного выпустили патчик. Юмор же в том, что указанный патчик правит такое немереное количество ошибок, что аж волосы встают дыбом, и если б только на голове. Ужас! ION Storm от принципов не отступает. Кстати, кто помнит, они закрыли Doppelganger или нет, а то и ждать от них больше долгостроев нечего – скучновато...– И.Ж.

До свиданья, наш ласковый Крайтон

Возвращайся, возвращайся, куда угодно: пиши книги, сценарии к суперблокбастерам, даже снимай кино, хотя ты этим давно не занимался; придумывай персонажей сериалов, в которых играют всякие там Клуни, и отдельные эпизоды, которых снимают всякие там Тарантины. Делай все это, ибо получаются такие вещи у тебя хорошо, просто замечательно. А вот с играми у тебя как-то не сложилось, и все, кто хоть краем глаза видел Timeline, могли в этом убедиться. Впрочем, ты человек умный и понял, что это явно not your cup of tea. Умение вовремя уйти мы ценим, и акт закрытия Timeline Studios, которые делали игрушки для тебя, товарищ Крайтон, воспринимаем как крайне положительный. Мы аплодируем даже, причем практически стоя и с постепенным переходом в бурную, продолжительную овацию. – И.Ж.

Фигвам вместо Дьябло



Федеральный суд США удовлетворил иск Blizzard к New Line Cinema. Его решение запрещает NLC использовать марку Diablo для названия, рекламы и продвижения на рынок соответствующего фильма. Причем не только собственно слово Diablo, но и в комбинации с другими словами. Blizzard Entertainment принадлежат права на марку Diablo в области компьютерных игр, а также компания в 1996 году подала заявку на использование термина в отношении производства и распространения кинофильмов. – И.Б.

Ахтунг! Interplay продается?!

Похоже, процесс продажи компании в самом разгаре. По слухам, новыми владельцами могут стать THQ или ки-



тайская компания Pacific Century Cyber Works. Хотя, помнится, было уже в истории, когда Соня прикупила половину Голливуда, и никому от этого хуже пока не стало. Вот и в нашем случае господин Брайан Фарго (Brian Fargo, Chairman and Chief Executive Officer of Interplay) заявляет, что геймерам волноваться нечего, что все будет течь, как и текло: "We will continue to conduct our business as usual, and we do not expect that the discussions will cause any material disruption to our normal course of business." Следите за развитием событий! – И.Б.

Кое-что о Final Fantasy XI

Как стало известно, находящаяся сейчас в разработке онлайновая Final Fantasy XI будет рассчитана не только на PC и PS2, но также и на другие платформы. Судя по всему, в планах присутствуют Microsoft Xbox и Nintendo GameCube. Релиз FF11 состоится в следующем году, а на 19 июля запланирован выход FF10 в Японии (штатовская версия также не увидит свет ранее следующего года). – И.Б.

The Art of Final Fantasy

В течение многих лет Square публиковало в различных изданиях артворки Йошитака Амано (Yoshitaka Amano), связанные с его работой над всемогучим сериалом Final Fantasy. Но никогда прежде не было выпущено полное издание. Седьмого июля Square объявило о выпуске коллекционного набора под названием The Sky: The Art of Final Fantasy.

ТТХ

Вес: шесть килограммов!

Объем: свыше 700 страниц в трех томах.

Состав: артворки, скетчи, рисунки, в том числе из готовящейся к релизу FFX. В четвертый том войдут биография,



интервью и путеводитель по студиям Амано в Нью-Йорке и Токио.

Довески: две почтовые открытки и анимированный флипбук (flip book).

Дата релиза: 19 июля.

Место релиза: Япония.

Стоимость: 225$ (на момент релиза). Скорее всего, она таковой останется недолго. – И.Б.

Ion Storm заштормило в полный рост?

Наметилась детективная история, развязка которой, судя по всему, уже не за горами. Как недавно выяснилось, уважаемый Джон Ромеро в последнее время зарегистрировал целых три домена: manifestogames.com, monkeystone.com, mentallion.com. Когда сей факт стал достоянием общественности, ситуацию начали копать и анализировать, складывая воедино крохи информации, брошенные во время интервью фразы, обрывки электронных писем и т.п.

Картина вырисовывается следующая.

Похоже, в очередной раз подтверждается тезис, что талантливые разработчики не всегда преуспевают в менеджменте основанных ими компаний. Тому примером может служить развал таких компаний как Cavedog и Digital Anvil.

Первая была основана в 1995 году Роном Гилбертом (Monkey Island) и Шелли Дей (ветеран Lucas Arts и EA). В 1996 к ним присоединился Крис Тейлор (Total Annihilation). Ничего хорошего у них не получилось. В 1998 Тейлор ушел и основал Gas Powered Games, в которой уже третий год делает дебютный тайтл Dungeon Siege. Cavedog выдал только пару аддонов к Total Annihilation плюс фэнтезийный довесок в виде TA: Kingdoms. Все остальные амбициозные планы пошли прахом, и в феврале 2000 года компания была закрыта.

Digital Anvil уже стояла на очереди. Основанная в 1997 году братьями Крисом и Эрином Робертс (Wing Commander и Privateer), компания взялась тянуть сразу четыре разработки да еще и ужасный фильм Wing Commander. Спустя четыре года они выдали нагора только Starlancer, причем львиная часть работы по этой игре была выполнена английской командой Warthog. В общем, можно считать, что четыре года пошли псу под хвост. Вскоре Microsoft сделала хитрый тактический ход, объявив об отказе издавать космическую стратегию Conquest: Frontier Wars, качество которой "не устраивало" детище Билли. В результате Крис Робертс покинул компанию, а на следующий день Digital Anvil купила... Microsoft.

Но вернемся к Ion Storm. После основания в 1996 году Джон Ромеро заявил, что дизайн таперича правит бал - "design is law". Соучредителем IS стал Том Холл (Dopefish, Commander Keen и Rise of the Triad). Прошло пять лет, и все выглядит совсем нерадужно.

В 1998 году состоялся первый релиз Ion Storm - Dominion: Storm Over Gift 3, оказавшийся посредственной РТС, которую совсем не стоило перекупать у 7th Level в связи с присоединением к команде Тодда Портера. Помимо того, что выход игры опоздал на пять месяцев, так еще и было снижено количество тайтлов, которые Ion Storm должен был сделать для Eidos.

Первый самостоятельный релиз - Daikatana, был более чем холодно встречен игроками и прессой. Тем временем Eidos вкачивал в далласскую студию доллары, получая взамен все больший контроль над компанией. А дела шли все хуже, о чем свидетельствовали всевозможные косвенные признаки. Единственным успехом IS стала Deus Ex, поднявшаяся в первую десятку чартов по всей Европе. Но она была сделана студией Уоррена Спектора в Остине.

В конце концов, в июне поползли слухи, что Ion Storm Dallas будет закрыт сразу же после выхода Anachronox. Ion Storm все отрицал, а Eidos хранил непонятное молчание. И вот в начале июля Майкл МакГарвей (Michael P. McGarvey - Chief Executive Officer & Director Eidos) сказал во время беседы с представителем журнала MCV, что "суть в том, что уйма денег была вложена, и почти ничего не получено обратно". И добавил, что "... я уверен, что эти ребята будут делать игры и в дальнейшем, но с нами или без нас - это мы еще посмотрим". На фоне всей этой кутерьмы Ion Storm Austin успешно осуществляет разработку двух игрушек на движке Unreal - Deus Ex 2 и Thief 3.

В общем, одно дело - творить потрясающие игры, и совсем другое - совмещать это удовольствие с управлением крупными компаниями. Как стало известно в последний момент, в августовском выпуске PC Gamer'а будет напечатана статья об ION Storm Austin и Deus Ex 2. В ней сказано, что ION Storm Austin меняет название, вероятнее всего - на Manifesto, и отделяется от студии в Далласе.

Вот и начинают всплывать новые доменные имена. Ion Storm умирает, воздравствует ли Monkey Stone? – И.Б.

Новости составили: Игорь Бойко и Иван Жилин

Вадим Палонин

Доигрались

ПЕТЬКА 3

Жанр *Adventure*
Издатель *Бука*
Разработчик *Сатурн +*
Требуется *4-й квартал 2001 года*

Ни для кого не секрет, что последнее время квесты от "Буки" были один хуже другого, и только с появлением Штырлица это прекратилось по одной простой причине - хуже стало некуда. А ведь "Бука" сейчас - единственная фирма, выпускающая истинно русские квесты. Неужели этот поджанр развалится, а весь набранный опыт уйдет в небытие на радость злобным Жилиным?

"Нет!", - говорят Петька с Чапаевым, дружно доламывая машину времени, неизвестно как ими найденную в будущем. В ответ инопланетный механизм вместо того, чтоб отправить героев домой, переносит во времени их родное Гадюкино – вуаля, квест готов. Но это еще полбеды (то есть полквеста) - Гадюкино переносит не только во времени, но и в пространстве. Да еще не в какую-нибудь там Америку или Азию, а прямиком во льды на Аляску. Вполне естественно, что от такого количества наших на полюсе Земля может сойти с орбиты, столкнуться с Луной и, вообще, достанется всем.

Помочь могут, естественно, только Петька и ВИЧ. Интересно, что возвращать деревню назад они будут с помощью пороха - это истинно русский подход (вот американцы бы отыскали миграционную службу). Сделать это элементарно: малость побить отъевшиеся морды байкеров Лас-Вегаса (*на Аляске? Ого! – И.Ж.*), немного побатрачить на ихнего забугорного президента, вступить в ряды коммандос и обломать рога наркодельцам в джунглях. Короче, плевое дело. Что самое интересное, все эти злоключения/приключения народ впихнул на ОДИН диск!

Что новенького? Что старенького?

Много чего. Авторами целиком перерисованы почти все персонажи, менюшки и предметы, знакомые с первых частей. На самом деле все будет выглядеть знакомо, но по-новому, поскольку игру делает Сатурн+. Если кто в танке - они же до этого сделали для "Буки" "Агента" и "Новых бременских". Честно говоря, это настораживает - оба этих квеста были не самого лучшего качества, если не сказать больше. Надеюсь, что народ умеет учиться на своих ошибках. Третью часть ПиВИЧа сделают на новом движке,





и в системных требованиях будет стоять не 133 пент, а что-нибудь посерьезнее, поскольку опыт с совмещением 3D и 2D графики (как во второй части с каплей лавы) собираются улучшить количественно и качественно. Вообще говоря, лучше бы сатурновцы поработали над анимацией, которая в их творениях не просто хромает, а прямо-таки страдает тяжелой формой ДЦП.

Главное, что останется, - это атмосфера. Именно она сделала "ПиВИЧ: Спасают галактику" всенародной любимцей. Именно благодаря ей (атмосфере) надувная кукла в инвентаре и один "прикид" героев на все времена стали традициями, передающимися из серии к серии. Как и в прошлых частях, намечается сделать кучу глупых пародий и аллюзий на другие фильмы и игры: уже сейчас в ролике были замечены Малдер и инопланетянин, а обещают добавить Бэтмена с Тарзаном. На закуску наши герои столкнутся с уже упомянутыми наркоторговцами и Саддамом Хусейном. Куда же без него? Жалко, что они Чикатило в игру не впихнули, очень бы вписался в неповторимый стиль.

Как и в первой серии, часть игры придется порулить Анкой, ставшей агентом ФБР (уж не собираются ли ее дать в напарники Малдеру вместо Скалли?). Остальные герои тоже поменяют свои профессии. На скрине без особых усилий можно разглядеть пасечника, старательно зарисовывающего... свалку. К чему бы это?

В общем, ждем-с. Ждем чуда, зная, что выйдет, как обычно, но втайне надеясь на старого доброго Петьку в новой красивой обертке.





Комментарий Ивана Жилина:
Выйдет омерзительная гадость. Глупая, рассчитанная на клинических идиотов, бьющихся в приступах экстаза головой об стенку и избегающих походов к психиатру, игрушка; типичный представитель "русского квеста", который давно должен был бы окочурится, но на волне всенародной любви к героям анекдотов держится на плаву. I can't take anymore.

1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА

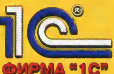
САМОГОНКИ

samogonki.ru

Для тех, кто доГоняет:
крутые ПОШАГОВЫЕ ГОНКИ
от непредсказуемых К-Д ЛАБов!

НО!!!

Фанатам аркадных безумств
и яростных перестрелок
REAL-TIME гарантирован!



ЖДИТЕ ОСЕНЬЮ



Ухо от селедки?

Андрей Алаев



Жанр *Мета-игра*
Издатель *JoWood / Snowball.ru*
Разработчик *NEO Software*
Дата выхода *Лето 2001 года*

И не надо только мне говорить, что вы не знаете, что такое The Clue или Der Clou! Или что вы не являетесь постоянным читателем "Навигатора" (очень, очень плохо, если все так!)? Ну, раскройте совсем недавний номер, возрожденную рубрику Forgotten Ware, и прочтите там, что это была (и есть) такая совершенно уникальная мета-игра, объединявшая в себе черты RPG, адвентюры, стратегии и паззла и позволявшая пройти жизненный путь одного удачливого медвежатника, достигнувшего вершин лондонского дна. Кстати, тогда я обозвал главного героя Максом, очевидно, с пьяных глаз – Матт его зовут, Матт Стюйвесант.

Героя Der Clou 2 тоже зовут Матт, но фамилия у него попроще - Такер. Он, как и герой первой части, медвежатник и тоже вынужден начинать свою воровскую карьеру практически с нуля, ибо только что вышел на свободу. У него мало друзей, мало денег и мало опыта, но постепенно появится все это, а также дом в Чикаго, много женщин и машин и все такое прочее. Насколько постепенно – зависит, естественно, от вас. Ключевое отличие от первой части, конечно, в графике. Как и подобает современной игре, "Der Clou 2" щеголяет полной и совершенной трехмерностью даже в инвентарном меню. Однако стоит предупредить: тут и не пахнет реализмом, это фирменное немецкое 3D, своеобразное и узнаваемое не хуже японского аниме. Хотя вру, немного вру, значительно сильнее налет комиксовости, чем обычно в германских проектах.

Игровой процесс, в общем, остался неизменным. Герой перемещается по городу, обзаводится знакомыми (они же подельники), закупает оборудование и машину, выбирает место очередного ограбления. Затем тщательно составляется план, который, как правило, успешно выполняется, и игрок сталкивается с приятными проблемами дележа награбленного и торговли со скупщиками краденого.

Впрочем, есть и различия. Стало заметно меньше параметров у автомобилей, да и у инструментов тоже, хотя отчасти они стали более детальными. Напарники, да и сам главный герой теперь тоже обходятся партийным минимумом скиллов. Налицо упрощение системы, что настораживает.

С другой стороны, задания станут, похоже, сложнее. Во всяком случае, если в первой части охрана начала встречаться далеко не сразу, то сейчас тупой, но все же опасный самим фактом своего существования полицейский бродит уже по первой же обкрадываемой бензоколонке. Если дело будет продолжаться в таком духе, то головоломные Barracks из финала первой части покажутся легкой прогулкой.

Главным, с моей точки зрения, отличием, стал перенос игрового мира из реального Лондона вполне реальных пятидесятых годов в некий выдуманный мир, стилизованный скорее под Штаты времен Великой Депрессии (именно такого направления и собираются придерживаться при локализации сноуболловцы). Это не хорошо и не плохо, просто меняет стилистику игры кардинальным образом, да и таких оригинальных дел, как похищение бриллиантов Короны из Тауэра или останков Карла Маркса с Хайгетского кладбища у нас не будет. Кроме того, сюжет, судя по всему, станет еще более не зависимым от действий персонажа, что опять же нормально, но сильно меняет игру.

Но в любом случае, на данный момент это единственная игра, позволяющая почувствовать себя взломщиком, настоящим медвежатником (Heist не подходит, мы с Веселовым решили этот вопрос однозначно). Пока еще не







ясно, насколько Der Clou 2 оправдает силу и славу первой части, но, по крайней мере, радует сама попытка это сделать. А вот что ясно, так это то, что локализация будет выполнена качественно и наш "Ва-Банк" будет как минимум не менее интересным, чем англоязычная версия, The Sting (немцы не стали называть игру The Clue 2 явно потому, что за пределами Германии о первой части помнят единицы). Ну вот доверяю я Сноуболлу, ничего тут с собой поделать не могу.

В общем, с одной стороны я рад, с другой – немного разочарован, а с третьей... С третьей - действительно, только полный и окончательный релиз покажет, получили ли мы, по выражению медвежатника Квинто, "ухо от селедки" или все же достойное продолжение легендарной игры. Я не Жилин, я не могу рубить с плеча уже на основании бет, дем и так далее.

Комментарий Ивана Жилина:

Те, кто подумал, что А.А. купили, ошибаются – он действительно доверяет локализациям от Сноуболла, по крайней мере, больше, чем чьим-либо еще. А вот в позитивной оценке Der Clou 2 он явно ошибается. Из-под игры выбили литературную основу – иронический детектив Карема Надя, сюжет которого и вывел во многом первую серию в ряд игр исключительных. Да и явное упрощение системы чести NEO не делает, хотя за трехмерность нужно сказать спасибо, тем более что визуально все получилось вполне пристойно. Сдается мне, что по интересности сиквел будет заметно уступать первой серии, подтверждая известный тезис о том, что раньше вода была заметно мокрее, а про кислоту щей и речи нет.

И еще: хоть я и Жилин, но от рубки с плеча тоже воздержусь. Случай больно тонкий.

Илья Николаевич

Казнен за попытку убийства столпов жанра

ZENFAR

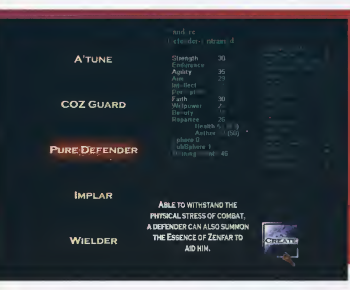
Жанр *Самая Плохая RPG*
Издатель *Crystal Interactive*
Разработчик *CEO Dynamic Adventures Inc.*
Требуется *Pentium II 233, 32Mb*
Рекомендуется *Pentium II 233, 64Mb*

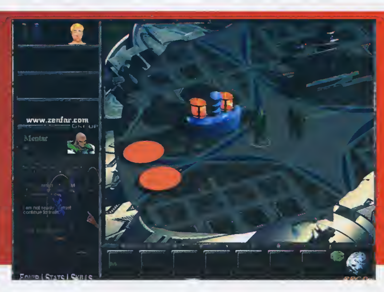
*If I had a shotgun,
I'd blow myself to hell...*
-KMFDM, Piggybank

Здравствуйте.Уже страшно, правда? И правильно, правильно, ибо сейчас вам предстоит ознакомиться с рецензией на (как бы это помягче выразиться-то?)... Ну ладно. Не буду томить и заставлять мучиться в догадках. С рецензией на Самую Плохую RPG. Не больше и не меньше. Кстати, внимательно смотрящие в строчку "Жанр" уже могли об этом догадаться.

Некоторые читатели справедливо задаются вопросом: правда ли, что существуют такие плохие игры или раздел господина Алаева для увеличения своей популярности решил в дополнение к глумливому Жилину обзавестись своим карманным юмористическим подразделом? Спрашивали - отвечаем. Да, такие игры действительно существуют в природе. Единственная проблема с их распознаванием состоит в том, что фирмы, торгующие коробочными лицензиями, такие, хм, неформальные игры не закупают, а пираты немедленно переводят название на русский и обвешивают коробку таким количеством рекламных слоганов, что становится сложно понять, что там такое внутри.

Однако сегодняшняя наша игра обладает небольшим преимуществом. Каким? Она называется Zenfar, что, согласитесь, перевести на русский почти невозможно. Поэтому - все к пиратам, чтобы обзавестись коробкой с этим чудом. На это нужно посмотреть - часа полтора задорного и издевательского смеха вам будет обеспечено.





"An Alien, Science, Fantasy Roleplaying Adventure"

Итак, мы начинаем прямо с самого начала. С заставки. В процессе просмотра этого шедевра режиссуры и анимационного искусства на протяжении 305 (трехсот пяти) кадров можно наблюдать двух убогих болванов, убого стреляющих друг в друга из двух убогих пушек. Все. Шедевр, говорю же. Самое смешное, что люди не знали, что такое формат .avi и радостно сделали все заставки в игре в виде покадрово отрендеренных .jpg файлов. Я восхищаюсь их находчивостью, а также тем временем, которое тратится на копирование всего этого двухтысячефайлового счастья.

После заставки никаких сомнений в том, что сейчас можно будет долго и с чувством давить, не остается. Не обремененные никакими сомнениями, мы попадаем в главное меню, где после получасовой борьбы с интерфейсом и тупостью разработчиков, которые очень хотели выпендриться, но только посмешили людей, создаем себе персонажа. Честно говоря, я так и не понял, почему каждый класс нужно было назвать каким-то, только товарищам из Crystal известным, словом. Ну а больше всего я не понял, зачем при описании отличительных черт каждого класса нужно было продолжать использовать эти странные слова. В общем, вы меня поняли. Персонаж генерится элементарно – просто тыкайте мышой во все подряд и никогда не ошибетесь.

Чем дальше – тем смешнее. Попав на первый экран, мы с ужасом понимаем, что в игре НЕТ СКРОЛЛИНГА. Вообще! То есть я забыл сказать, что на мир мы смотрим в изометрической проекции, но это ничего не меняет. Его (скроллинга, если кто забыл) нет! Прошли экран из конца в конец – будьте добры, подождите, пока загрузится новый. И так – всегда. При этом те места, в которых можно перейти с экрана на экран, далеко не всегда обнаруживаются невооруженным глазом. Красота...

Продолжим. Сюжета нет. То есть он, конечно, есть, и его обрывки мы узнаем из диалогов со всякими странными разноцветными существами, дергающимися то тут то там, но в целом его, конечно, нет, потому что всю игру можно пройти, не поговорив ни с кем, кроме тех, кто желает присоединиться к партии.

Комбат-режим радует своей простотой и непринужденностью. Как только мы встречаем кого-нибудь, кто к нам относится агрессивно, то просто случается бой. Его исход предрешен сразу, поэтому никто из участников действа даже не трудится над тем, чтобы махать оружием с приличествующим моменту чувством и пылом.

Больше, собственно говоря, сказать нечего. Ну еще всякие предметы есть, страшные. Работа с инвентарем – на манер консольных RPG. Через текстовое меню. Весело. До смерти прямо.

Пожалуй, если ретроспективно взглянуть на все вышедшие в жанре игры за последние три-четыре года, то можно заметить, что некоторые из них на самом деле не очень отличаются от нашего пациента по продуманности игровой системы и прочим подобным атрибутам. Проще говоря, примитивных RPG выходило не так уж и мало. И что? Да ничего, народ играл, народу нравилось. Ногами били только уж совсем яркие шедевры - вроде Broken Land, на лицо которому так искрометно наступили коллега Вождь на пару с "Руссобит-М". Так почему в них играли? Да просто потому, что большинство из них было сделано довольно добротно, красиво и т.д. Вот и играли, не задумываясь о высоком и вечном. А что мы имеем здесь? О-о-о...

Сказка

Во-первых, я уверен, что художники, работавшие над Zenfar, - очень талантливые люди. Наверняка многие из них очень неплохо воспроизводили работы известных абстракционистов в графических пакетах вроде 3D Studio. А еще эти люди очень хорошо знают, что такое разделение труда. А еще им не чуждо экспериментирование. А еще...

К чему я это все говорю? Да просто графика и прочее оформление игры ужасны. Хотя это, наверное, мягко сказано. Убого. Страшно. Смешно, наконец. Я промолчу про меню и прочую фигню, на это все можно и не смотреть. Начнем, например, с портретов персонажей. Один - явно отсканированная фотография с приделанной к ней абы как кожаной маской извращенца. Второй - явный рендеренный болван. Третий - нарисован в Paintbrush с использованием модных фишек "эллипс" и "линия" (нечто подобное ваяет мой шестилетний сосед). Вместе, на одном экране, вся эта визуальная феерия смотрится просто дико и чудовищно.

От героев плавно переходим к месту действия. К бэкграундам, другими словами. Вот уж где люди оторвались по полной программе... Для начала - о разделении труда. После трех минут знакомства с игрой становится понятно, что каждый из модных нескроллируемых экранов рисовали разные люди. К чему это я сказал? А к тому, что если начало какого-нибудь предмета было на одном экране, то вовсе не факт, что на соседнем будет наличествовать его, предмета, окончание. Вот так у нас нехитрым образом пропадают куски звездолетов, деревьев и прочих окружающих архитектурных излишеств. Дальше - больше. Идем по чему-то, явно притворяющемуся пустыней. Переходим на новый экран и... О-па! Лес. Нормальный такой, геометрически правильный лес, обработанный напильником аккурат так, чтобы влезть на один экран. На следующем экране, понятное дело, нас может ждать все, что угодно: от внезапного продолжения пустыни до города или водоема. Все - строго прямоугольное.

Да, еще один приятный момент. Видно, что при всей болезненности фантазии оформителей заполнить игровое пространство им было нечем, поэтому они взяли и наделали в том же 3D Studio разных объемных геометрических примитивов, вроде разноцветных искрящихся шаров или их симбиозов с конусами, да и разбросали их то тут, то там. Получилось, опять же, убого. С каждым новым экраном я с содроганием в душе ожидал встречи с традиционным тридэстудосовским чайником. Слава Богу, встречи не состоялось.

Продолжим неприкрытое издевательство. Несмотря на то, что художники явно очень любили школьную стереометрию, с некоторыми оптическими и физическими законами у них явно были проблемы. Так, несмотря на фиксированный угол обзора игрового пространства, некоторые экраны сделаны явно в какой-то другой перспективе. Зачем? Говорю же, разные люди делали. Ну а хит сезона у нас - тени. От каждого предмета они падают в разную и глубоко произвольную сторону. Почему? Никто в сей вопрос, видимо, посвящен не был...

Еще здесь не хватает короткого абзаца про звук. Звука нет. Есть странные писки невпопад. Звука – нет. Музыки – тоже нет. Есть странные мелодии, возникающие из ниоткуда и внезапно замолкающие.

Каток вызывали?

На официальном сайте игры написано, что после выхода она, несомненно, станет мгновенным убийцей Baldur's Gate, Fallout, Wizardry и еще чего-то там хитового. Людей стоит наградить за наглость и оптимизм. Не знаю только чем.

Напоследок хочется только сказать им большое человеческое спасибо за те часы (увы, их было немного), которые я провел с несколькими хорошими людьми за этой игрой. Так я не смеялся уже очень-очень давно. А так – игра чудовищная. Монстр (censored). На месте разработчиков я бы совершил коллективное самосожжение. Было бы неплохим шоу после просмотра игры...



Комментарий Ивана Жилина: Бесконечная усталость овладевает мной, овладевает практически силой, грубо и болезненно. Устал я уже придумывать смешные или умные комментарии к подобным статьям про подобные игры (качество статей и качество игр находится по разные стороны координатной прямой). А ведь что самое обидное – особо и не перекроешь кислород потоку этой мути. Ведь нужно бороться с пиратами, лишать их сбыта такой фигни, предупредив о ее глубоко отстойной сути народные массы.

Трудная у нас работа.

Время освоения: от 0 до 0.1 часа
Сложность: отсутствует
Знание английского: не требуется

Следствие ведут немцы

Андрей "Dr.Aiboleath" Кузнецов

DER CLOWN

Жанр *Adventure*
Издатель *RTL*
Разработчик *RTL*
Требуется *Pentium 200, 32Mb RAM*
Рекомендуется *Pentium-II 300, 64Mb RAM*

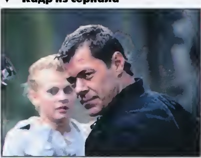
Внезапно он поднял голову и, нахмурив брови, подался вперед, к экрану телевизора. Передавали городские новости. Диктор говорил взволнованным голосом: "В полицию нашего города обратилась мать девятилетней девочки Катарины, пропавшей три дня назад".
Г.Шувалова. Немецкая сказка

Деградация искусства адвентюры продолжается. Превратившись из музы в Роберту Вильямс, через десятилетие оно, прямо скажем, пошло по рукам. Многочисленные попытки прикинуться благородным edutainment'ом теперь уже никого не смущают, как, впрочем, и географическо-исторические знакомства с манекенами в исполнении немногоуважаемой Cryo. Но вот использовать квест в качестве рекламы/сопроводительного продукта к телесериалу на моей памяти еще никто не пытался...

Der Dengi

Для продолжения нашего откровенного разговора, наверное, необходимо представить всех заинтересованных лиц. То есть разработчика-издателя. Не надо думать, что это какая-то мелкая фирмочка на побегушках, готовая слепить что угодно за один харч и крышу над головой. Имя очень известное и солидное – правда, не в наших кругах.

▼ "Кадр из сериала"



Итак, RTL. Это немецкая телекомпания, по совместительству являющаяся еще и самой крупной частной телекомпанией в Европе. Вещание круглосуточное, причем самый широкий спектр: информационные, развлекательные, спортивные (приз за лучшую трансляцию гонок F1 1999 года), музыкальные программы. Естественно, и художественные фильмы. Естественно, и многосерийные...

Одним из таких "многосерийных фильмов" является детективная эпопея Der Clown про Макса Цандера сотоварищи.

Der Kino

И чтобы никто не забывал, кто в доме хозяин, вступительный ролик игры вполне логично представлен нарезкой эпизодов сериала. В ней рассказывается, что в самом начале на Макса "наехала" некая "организация", отчего ему пришлось срочно прятаться за маской клоуна. Потом тучи рассеялись, Макс стал работать (а работает он частным детективом) без грима. Снова появилась "организация"...

Короче, вполне возможно, что при регулярном просмотре RTL интро и покажется занятным, но мне оно понравилось только одним – что героев представляли предисловием "в ролях". Кстати, к сути игры увиденное не имеет НИКАКОГО ОТНОШЕНИЯ (как и еще 9 роликов, встроенных в игру).

Der Kvest

Вот мы и добрались непосредственно до... По этому праздничному поводу я предлагаю забыть тяжелую блокбастерную родословную проекта и оценивать все непредвзято...

Тем более что перед нами разворачивается идиллическая картина одного криминального эпизода из жизни частного детектива Макса Цандера. Все начинается со звонка на мобильный и предложения распутать очередное дело.

А дело у нас таково: в Берлине раскинула сети хорватская (Ура! Прогресс! Не русская!) мафия во главе с неким Яном Цапелем. И все бы было хорошо и прекрасно, если бы главный свидетель по этому делу вдруг резко не замолчал. Причина его молчания проста, как мычание (каламбур): у многоуважаемого герра украли дочь за его излишнюю болтливость.

Вывод: девочка должна быть у отца, воры должны сидеть в тюрьме, а в Берлине должно все быть спокойно. Этим и займется Макс.

Der Delo

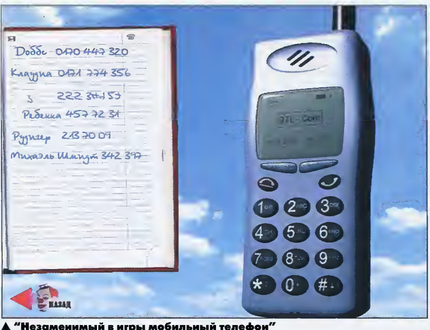
Что у нас в наличии на старте? Телефон сотовый, номера телефонов двух друзей, скудный инвентарь и потерпевший папаша в единственной открытой на данный момент локации. Кстати, неплохо – многим выдают и того меньше.

Первое, что мы делаем, – это подключаем к делу друзей. Потом, естественно, идем на беседу к потерпевшему. Потом...

Потом будет карта Берлина (наверное, лично не бывал), усеянная локациями, множество типажей - подозреваемых, свидетелей, помощников; километры монологов и диалогов, улики, которые надо еще ухитриться собрать, – игра хоть и не блестяще (об этом – позже), но достойно держит марку квеста-детектива, в лучших своих частях напоминая нам незабвенную KGB.

▼ "А этот гражданин и есть Ян Цапель собственной персоной. Парень явно не бедствует, судя по лицу"





▲ "Незамеинимый в игры мобильиый телефои"

Der Gameplay

Продолжая беседу в том же духе, доходим непосредственно до вопроса "как оно играется"? Что можно сказать? Непогано. Сюжет, если брать пошире, – неплох, типажи тоже не все пришли с улицы, интерфейс вполне удобен, если не считать одной индивидуальной придирки, графика, музыка... Давайте-ка поподробнее...

Итак, сюжет. По нему ясно, что Ян Цапель – редкая сволочь и угроза благополучному бюргерскому обществу. А вот сердцем и душой так не воспринимается. Ну, торгует наркотиками, ну, содержит бордели (внешне все зто выражено упитанным лицом Цапеля на дискотеке и таким же - в местах, где ошиваются его прихлебатели). Не волнует и доверия не вызывает.

Еще больше сюжет прокалывается по мелочам: как, например, вам понравится поиск фотоулик с помощью плеера? То есть лежит плеер, мы применяем нечто (это не значит "нечто", зто значит "не скажу что"), чтобы прослушать запись, а в результате имеем на руках пленки с компроматом.

Что касается типажей – опоры сюжета, то товарищи совершенно не озвучены, а также намертво приклеены к своим локациям. Воспринимаются как мебель, несмотря на шикарность физиономий. Ну да, из них можно выдоить несколько строчек диалога и монолога. Но чувства, что они – люди, от зтого не возникает.

Зато неудачных персонажей и их рабоче-крестьянские речи спасает от позора дОбыча улик. Ремесло зто в игре нелегкое, изредка переходящее в искусство. Во-первых, надо определить – как брать. Существуют сотни методов, главный из которых – кража или несанкционированный доступ (к компьютеру). Во-вторых, надо выяснить – когда брать. Дело в том, что игра оперирует понятиями "день-ночь" и делает это весьма успешно для игрового процесса. Наконец, третье – что брать с собой? Некоторые улики требуют кое-каких усилий со стороны вещей из инвентаря...

Если совсем честно, то весь геймплей, как в нормальном детективе, держится всего лишь на одном вопросе. Где девчонка?!

Der Pogano

Рассказав, что можно, о хорошем, приступаем к позорному линчеванию. Начнем со звука.

Его нет. Все диалоги, действия и прочее происходят в полной тишине. Музыка в игре представлена какой-то невнятной мелодией, иногда плавно переходящей в жужжание.

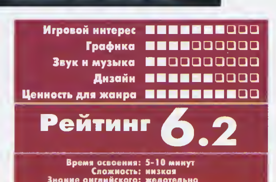
Интерфейс, а точнее – инвентарь, вызывает разнообразные чувства. С одной стороны, хорошо то, что все предметы в локациях лежат непосредственно в нем (это происходит вот каким образом: инвентарь поделен на две части – то, что в кармане у Макса, и то, что есть в локации) – это достойный отпор пиксельхантингу. Но, с другой стороны, отвратительно сделана прокрутка: я долгое время считал, что клеточек в инвентаре всего шесть, а появляющиеся по мере заполнения стрелочки обозвал глюком. Еще одна проблема инвентаря – это невозможность поменять вещь на вещь в "прямом эфире". Надо искать свободную клетку и проводить манипуляции. Наконец, последнее – это и есть личная придирка, – зачем в инвентарь засунули мобильник? Неужели для такой популярной в игре вещи нельзя было сделать отдельную кнопку (виртуальную) или выделить его как-то еще?

Der Kruto, Der Itogi

Игра, что ни говори, середнячок. Незатертый жанр, по которому уже соскучились, надежная поддержка за спиной, пара замечательных культбитов сюжета и задачек...

В Der Clown можно поиграть. И не только обезумев от круглосуточного просмотра RTL, но и просто так. Я повторяю: где-то в глубине проект тянется к сверкающим вершинам KGB. Просто чего-то слегка не хватает...





Игровой интерес	■■■■■■■□□□
Графика	■■■■□□□□□□
Звук и музыка	■■□□□□□□□□
Дизайн	■■■■■■■□□□
Ценность для жанра	■■■■■■■■□□

Рейтинг 6.2

Время освоения: 5-10 минут
Сложность: низкая
Знание английского: желательно

Маленький Вкшмук

Ибицкая сила!

"ИБИЦА"

Жанр Симулятор папарацци
Издатель "Руссобит-М"
Разработчик Redfire
Требуется Pentium 233, 32 Mb RAM
Рекомендуется Pentium II 333, 64 Mb RAM

Если речь заходит об очередной локализации от компании "Руссобит-М", игроки в лучшем случае воротят носы и ждут, пока не покажется на горизонте паровой каток гражданина Сергеича. Сергеич посмотрит пристально на диск, и будет однозначен в своем вердикте: "Закатать!" И через несколько мгновений диск исчезнет под толстым-толстым слоем вкусно пахнущего добротного отечественного асфальта...

Однако сегодня катка не будет. Ну, не люблю я транспортные средства, которые не способны исполнить контролируемый занос. Да и вообще, я, Вкшмук, хоть и Маленький, но с разнообразным отстоем могу расправляться самостоятельно.

Речь пойдет об эротической игре! Признаться, сначала я хотел, чтобы рецензия оказалась в моем разделе (симулятор веды!), однако, воспитанный в обстановке строгой нравственности, злостный пуританин Тютелев наотрез отказался от участия в столь сомнительной затее. Скажу по секрету, он посчитал, что это никакой не симулятор, а самая настоящая аркада. Почему? Потому что все детали и подробности, присущие имитаторам (хм-м, кто сказал "фалло-"?), авторами игры опущены. А без них и сим – не сим, а легкая, так сказать, эротика (в нашем случае). Вот и пришлось мне податься в раздел людей лояльных, которым, что эротика, что порн... что симуляция, хотел я сказать, - все одно. Все по душе!

Вот сели мы за комп с Ванюшей Жилиным и запустили этот эротический симулятор папарацЦЫ. И, вы знаете, если бы тут не было полуголых девиц (в пикантных, так сказать, сценах и позах), все было бы на редкость смешно. А с ними... все еще смешнее!

Инспирирован стариной Ларри

Вообще, если вы не относитесь к заядлым симуляторщикам, а предпочитаете игры данного раздела, то проектик этот специально для вас стоит окрестить квестом или адвентюрой. Что, в принципе, сути дела не меняет. А наталкивает на кое-какие сравнения. Так вот. Все помнят маленького озабоченного мужичка по имени Ларри? А много-много серий о его занимательных похождениях вокруг прелестей разнообразнейших красавиц? Вспомнили? Теперь можете смело забыть. Ибо с этими играми наш пациент имеет мало чего общего. Адвентюрой этот жалкий "симулятор папарацци" назвать язык не поворачивается. Разве что герой наш так же убог и развратен, как старина Ларри. Уже в стартовом ролике он предстает в довольно похабном виде: с детским надувным кругом вместо, как говорит мой дедок, портков, да с камерой наперевес.

Интересно, а зачем ему камера?...

Силикон или нет?

Остров Ибица, если кто не знает, это модно, круто, короче, зашибись-блин-полный-оттяг. Там тусуются всякие продвинутые звезды, крутые чиксы и модные мужики а-ля мартинимэны. Там всегда тепло, всегда поют чудные птицы, всегда играет музыка. Льется шампанское, сыпется марихуана и продается кислота. В общем, не только настоящему индейцу, а любому нормальному человеку на Ибице – завсегда ништяк.

На этой самой Ибице есть собственное телевидение. По задумке авторов, ловится строго один канал. Тема у него одна. И ведущая одна. И все, что она делает, это пляшет разнообразные эротические танцы весьма пикантного содержания. Ну, волосами распущенными крутит, медленно стаскивает с себя кружевной бюстгальтер, оголяет ноги повыше пупка. Поглаживает этак, знаете ли, волнующе себя везде. Короче, миленько это выглядит. Но надоедает быстро. Рекламы на телевидении нет и в помине... И надо ли удивляться тому, что очень скоро телеканал разоряется, а наша распрекрасная Лаура, обладательница роскошного силиконового бюста (впрочем, я могу ошибаться, вдруг это ее грудь... тогда три раза восторженное "ку"), сидит себе в полуголом состоянии на стуле в студии и, рефлекторно поглаживая округлости своего тела, горько плачет... "Дэнги, дэнги давай", – наверняка именно так и воскликнула бы эта несчастная женщина, словами детей гор у Ильфа и Петрова, коли умела бы говорить по-русски. Но не умеет. И горько поэтому плачет.

Естественно, на помощь приходит наш супермен с резиновым кругом на поясе. Скопить сумму и возобновить регулярные трансляции стриптиза от Лауры – вот наша первоочередная задача!

Атмосфера разврата?

Начинается все тривиально. Перед нами – карта местности и кучка денег в карманах. Что делать, мы конечно же, не знаем.

Локаций в игре позорно мало. Это десять пляжей (хе-хе, а на коробке почему-то написано, что девять), больница (туда мы обязательно попадем),



И ночью, и днем – на пляжах полнейший разврат



Неужто она меня не видит?

По ночам билетерши творят там пошлые действия сексуального характера с лицами противоположного пола. Естественно, у нас есть возможность за этим понаблюдать

полицейский участок (и туда наведаемся), три отеля (лично я побывал в каждом), магазин (без него никак). На некоторых платных пляжах есть еще кассы. По ночам билетерши творят там пошлые действия сексуального характера с лицами противоположного пола. А у нас, как вы уже догадались, есть возможность за этим понаблюдать.

Каждая локация – это один неплохо отрисованный экранчик. В общем, скромненько. Даже очень. А если проводить аналогии с лучшими представителями жанра, то просто никак. Однако у нас есть эротика. А если есть эротика, то игре можно простить многое. Только вот нужно ли?

Алгоритм действий прост. Первым делом необходимо наведаться в магазин. Прикупаем там фотоаппарат, вспышку (для ночных "бдений") и камуфляж, чтобы не заметили и не вскрыли череп местные громилы. И – на дело.

Хотя, стоп. Надо еще забронировать местечко в отеле. В зависимости от крутизны оного меняется цена, но суть остается прежней. Отель необходим нам исключительно в качестве фотостудии. Просмотр фотографий, перегон их в "компьютерный" формат и последующая продажа заинтересованным лицам. Все. Можно, правда, еще обратиться к портье. Однако сделано это для "галочки". И без него все получается. К тому же в обед портье занимается такими пошлыми делами, что смотреть ну просто жутко интересно. И зачем, спрашивается, человека от такого дела отвлекать? Дама обидится!

Судьба одного папарацци

И вот мы на одном из десяти пляжей. Скажу сразу, отличаются они только тем, что одни – платные, другие – бесплатные. На нудистском пляже обнаженных девочек (у которых все самое интересное закрыто чьими-то противными глазами) ровно столько же, сколько и на обычном. Впрочем, на некоторых платных пляжах, как я уже говорил, ночью можно подсмотреть, как занимаются развратом в своих домиках бесстыдницы кассирши. Родители за своих маленьких детей могут не бояться: больших, шокирующих подробностей нам все равно не покажут.

На поверхности пляжа на пару секунд появляются нарисованные фигурки людей, чаще всего полуголых красавиц. Реже – занимающихся сами знаете чем парочек. Иногда – просто забавных людишек. Наша задача – успеть навести на нужное место "прицел" и "щелкнуть". Все, фотография готова. Заполнив "обойму", отправляемся в гостиницу, где сразу же продаем все изображения. Цена варьируется в зависимости от качества и интересности фото. Через пять-десять "ходок" становится скучно. Это Шарику наверняка было бы интересно как можно больше заниматься такой вот эротической фотоохотой, а мне – нет. Я хочу разнообразия, а с ним в игре проблемы. Ну, пару раз абсолютно рэндомно вылезает урод с большими кулаками и "щупает мне харю". Это противно. Зато потом я оказываюсь в больнице, где похотливая медсестра под аккомпанемент местного телевидения меня с видимым наслаждением "лечит". Прикольно.

Угораздит вас побывать и в местном садо-мазо клубе. В полицейском участке. Тут все вопросы решаются взяткой – соблазнительная женщина в форме, до этого работавшая в WET, не желает иметь с нами дел. Вот так и живем. Бегаем по пляжам, фотографируем голых людишек, зарабатывая на этом деньги, и мечтаем вытащить из омута телевидение Ибицы.

Кстати, если работать по заказу (то есть приносить фотографии требуемых особ или определенной тематики), то "бабла" получится больше. Только вот сложно это – отличить одну блондинку от другой, к тому же в позе, извините, попой кверху и когда головы совсем не видно. Но не суть. Им такие позы очень идут. Эх, убрать бы еще эти противные глазки цензуры!

Никакая адвентюра

В итоге, мы, конечно же, добиваемся того, что от нас требовалось вначале. Телевидение заработало, и счастливая Лаура, с новым творческим потенциалом, снова радует гостей Ибицы своей натуральной (или силиконовой?) грудью и очаровательной задн... впрочем, не будем. А мы, довольные, отправляемся дальше. Фотографировать и продавать.

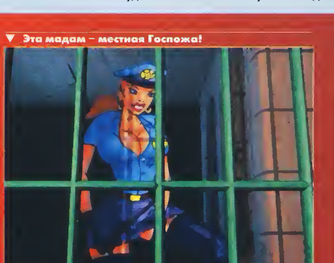
Такая вот игра. Если все вышеизложенное показалось вам немного сумбурным и непонятным, то, пожалуйста, резюме. Как адвентюра, игра – полное ничтожество, а как эротическая развлекалка на вечер-другой максимум – вполне. Довольно однообразный геймплей, основным достоинством которого являются тела, тела и еще раз тела. Да, это не романтично, но что делать?

П.С. А видео можно было бы и получше оцифровать.

Игровой интерес	■■■■■□□□□□
Графика	■■■■■■□□□□
Звук и музыка	■■■■■□□□□□
Дизайн	■■■■□□□□□□
Ценность для жанра	■□□□□□□□□□

Рейтинг 6.0

Время освоения: до 10 минут
Сложность: низкая
Знание английского: не обязательно



▼ Эта мадам – местная Госпожа!



▼ Скромненькая такая кассирша... Видели бы вы, чем она по ночам занимается!

Chaos Mage

Восшествие на Трон

BALDUR'S GATE 2: THRONE OF BHAAL

Жанр RPG
Издатель Interplay
Разработчик BioWare
Требуется P II 233, 32 Mb RAM
Рекомендуется P II 400, 64 Mb RAM, 3D-уск.

A creature with two BABOON heads on a scaly REPTILIAN body?
With TENTACLES for arms?
Huh. Must be some stupid wizard's magical construct.
Let's kill it.
Famous Last Words

Перечитал я тут на днях, уже после прохождения этой самой "лебединой песни Infinity", свои статьи: мега-обзор Infinity да превью Throne of Bhaal - и крепко задумался. Оправдались ли надежды? Не совсем. Увидели ли мы новый шедевр? Нет. Все проще: BioWare с уже привычным постоянством сделала еще одну добротную RPG.

Получилось очень объемное и насыщенное дополнение, по длительности прохождения превышающее иные "настоящие" игры. Оно должно было вобрать в себя все лучшее из прежних проектов на Infinity, и, в общем, так и случилось: на фоне BG2TOB время от времени проглядывают черты Icewind Dale и Torment. Такой обмен всем лучшим между играми не может не радовать, но...

Негатив

Стал ли Трон Баала банальным завершением великолепной серии? Нет, все не настолько плохо, но многих ожиданий он, повторюсь, не оправдал. Нет некой универсальной идеи, твердого стержня, на который можно нанизать необычный и увлекательный сюжет, вместо нее – метания из стороны в сторону и не совсем удавшиеся эксперименты.

Скажем, была попытка устроить некое самопознание персонажа a-la Torment. Не вышло - все тесты "на божественность" свелись к примитивному мордобою разной степени сложности. Это бы ладно, но в некоторых местах игры здравый смысл просто отказывает. Например, в голодной деревне один жрец местного храма с благодарностью принимает пожертвование в 1000 монет ("Мы спасены! Спасибо!"), а его коллега и сосед закупает магические предметы и драгоценные камни на десятки тысяч! Где логика?

А что с обещанными наворотами? Да, лимит опыта нам больше не мешает и экспы можно набрать миллионов эдак по пять на брата. Но что же приходит с этим новым опытом? Спасброски улучшаются до неприличия, и наши приключенцы становятся практически неуязвимы даже для заклинаний типа "Saving throw: Negate". Спецспособности вышли неплохо и любопытно, хотя и без них большинство монстров ложится на ура.

Беда в том, что они нанесли сильный удар по балансу. Одно заклинание Summon (Fallen) Planetar чего стоит! Эти планетары режут драконов в одиночку! Если пройти Watcher's Keep сразу после выхода из The Underdark в собственно BG2, то остаток основной игры будет выглядеть примерно так: идет планетар, убивает все на своем пути, а сзади плетется партия и собирает экспу и шмотки (причем отметьте: финальный бой с Иреникусом занимает две минуты).

Что крайне обидно - реализация знаменитого заклинания Wish оказалась полным отстоем. Ну почему нельзя было сделать нечто простое, как в Planescape: Torment? Ведь никто бы не обиделся даже! Но в ToB Wish стало одним из самых бесполезных заклинаний. Да и Deck of Many Things не оправдала ожиданий и, как мне показалось, состояла только из пяти карт...

Финальный бой. Кульминация. Последнее противостояние... Не то, не подходит. Что-то не удается подобрать подходящее слово... Конечно же, в игре есть "главный гад", изничтожением которого приключение завершается и после которого должно наступить чувство глубокого удовлетворения и светлое будущее, а также просмотр финального видеоролика (в любом порядке). Но... это не самый достойный противник. Тот же Fallen Solar или один из драконов лучше подходят на роль "final challenge". Да и скучно убивать одного и того же противника четыре (!) раза. Это перебор какой-то. Два раза в случае Иреникуса были отлично обоснованы, а в ToB это все просто скучно и нудно. Прокаченной команде ничего не стоит покончить со столь маленькой и незначительной проблемой.





Позитив

Но хватит о грустном, для разнообразия предлагаю поговорить о чем-нибудь другом, предпочтительно - о веселом. Как всегда, радуют бэкграунды да и вообще графика великолепна. Все эти таинственные леса, осажденный город, древние руины... Но это можно сказать (что я, собственно, не раз и делал) про любую игру на Infinity. Хорошие художники работают в Interplay и BioWare и не зря едят там хлеб, причем, полагаю, с маслом.

Но и дизайнеры "уровней" не ударили в грязь лицом, ибо они сотворили Watcher's Keep. Это самая большая гиря на позитивной чаше весов. Вот так надо делать dungeon crawl - с хорошими головоломками, уникальной темой на каждом уровне, хорошим challenge и загадкой, маячащей впереди. Да и Demogorgon лучше подходит на роль ultimate bad guy, чем... Чем то, что мы видим в конце всей игры (и всей Саги!!!). Причем тут дизайнеры слегка поиздевались над манчкинами. Убить Принца Демонов можно, но экспы за это дадут совсем мало, а тварь вернется к себе домой после долгого заточения. Гораздо больше нематериальной выгоды (т.е. экспы) получит тот, кто просто и незатейливо выполнит поручение The Vigilant One. Дилемма? Не все манчкину экспа! Даже злым персонажам непросто оправдать нападение на Demogorgon, такие просто дают ему спокойно покинуть заточение. Таким образом, нормально отыгрывающий роль игрок, какого бы элаймента он не придерживался, никаким образом не замотивирован для нападения на демона. Отсюда вывод - нападают только настоящие манчкины (tm).

Решительно не согласен с Хаосом. Настоящие манчкины сначала сохраняются, потом проверяют, что будет, если убить Demogorgon, а что – если не убивать, и затем, тщательно все просчитав, принимают наиболее выгодное решение. А нападают, не думая и не сохраняясь, только настоящие идиоты (tm) (И.Ж.).

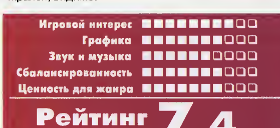
Но есть в игре такие моменты, которые полностью перечеркивают все негативное, что в своих экспериментах Bioware умудрилась привнести. Сколько положительных эмоций приносит встреча со старыми знакомыми NPC и как приятно, что и они нас, в свою очередь, узнают. Один Spectator чего стоит! И таких моментов немало. А вы находили в игре пародию на Eye of the Beholder I? Каково вам было выступать в роли NPC, посылающего приключенцев "выполнять квест"? И наконец-то сбылась моя давняя мечта - NPC научились делать... LOAD GAME!

Кстати, складывается впечатление, что BioWare была просто завалена письмами фанатов артефактов типа "Сделай сам" и конструкторов "Собери Holy Avenger" из BG2. Им пошли навстречу, причем стройными рядами и в ногу. В результате получился перебор: в TOB вы можете собрать или проапгрейдить аж три с половиной десятка артефактов! Впрочем, тут есть и положительный момент: при этом можно послушать, как Caspenar the Imp комментирует поиск компонентов в вашем inventory. Блеск! Выдвигаю его на звание лучшего NPC года.

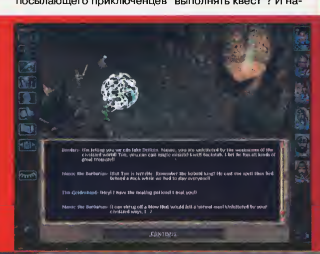
Вот ради всего этого и стоит проходить игру, а не ради лишнего миллиона экспы (который, кстати, уже и не пригодится больше, скорее всего). Но даже несмотря на некоторую непродуманность сюжета, мы можем сделать главный выбор и в конце концов окончательно решить судьбу многострадального героя - the Bhaalspawn.

Комментарий Ивана Жилина: Вот и она, крышечка гроба для Infinity (последний гвоздь это не он, в этой роли у нас последние же капли Айсвинд Дейла), можно в ближайшие выходные в редакции отметить это событие: помолчать; выпить, не чокаясь. Больше баальими делами нас не потревожат, особенно учитывая одновременную победу над Lord of Destruction в параллельно вышедшем расширении к Diablo II.

В общем, жалко только то, что игра этапная – последняя инфинитя, последняя RPG на базе AD&D второй редакции, последняя глава в навечно занесенной в списки классики Саги BG – стала, несмотря на свои достоинства, столь обыденной. Ни в коем случае не плохой (см., в конце концов, рейтинг!), но не способной приковать игрока к компу, заставить его выкатить глаза и уронить челюсть на клавиатуру. Впрочем, это я зажрался, видимо.



Время освоения: до 1 часа
Сложность: средняя
Знание английского: требуется





Chaos Mage

Дополнение к *дополнению*

HEART OF WINTER: TRALS OF THE LUREMASTER

Жанр *RPG*
Издатель *Interplay*
Разработчик *Black Isle*
Требуется *P200, 32Mb RAM*
Рекомендуется *PII 300, 64Mb RAM*

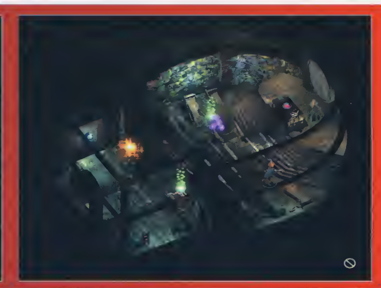
У Black Isle проснулась совесть. Действительно, как можно было выпускать адд-он Heart of Winter, сюжетная линия которого проходится часов за пятнадцать. Непорядок! Гневные отзывы клиентов заставили дизайнеров снова засесть за работу и выдать на-гора материал для еще нескольких часов пресловутого геймплея. Полное прохождение этого адд-она к адд-ону может занять дополнительный десяток-другой часов. Неплохо, а? И все это совершенно бесплатно для счастливых обладателей самого Heart of Winter. То есть почти бесплатно. Некоторую сумму надо все же потратить - на время в Интернете, чтобы выкачать файл объемом 71,2 мегабайта или на журнал с диском... Ну да ладно. Так или иначе заполучив заветный файл, начинаем колдовать. Для начала устанавливаем Icewind Dale. Потом поверх него ставим Heart of Winter. И, наконец, добавляем в эту кашу последний компонент - Trials of the Luremaster.

Теперь перед нами открывается путь в другие области континента Faerun. Сей путь принимает форму халфлинга по имени Hobart Stubbletoes, материализующегося в печально известном постоялом дворе Whistling Gallows, что в городке Lonelywood, Icewind Dale... Похоже, что разработчики Black Isle настойчиво внушают игрокам простую мысль: никогда не разговаривайте с незнакомцами. Вспомните, как, поговорив с шаманом, вы попали в круговорот событий вокруг Десяти Городов. А до того, кто вас за язык тянул, когда вы соглашались идти с караваном в Kuldahar? Вот и теперь огребайте "приключения" на свою голову, мало не покажется. Мерзкий провокатор-халфлинг ("Вы же герои, да?") переносит нас прямо в центр великой пустыни Anauroch, в заброшенный замок ("А там и призраки водятся? Конечно!"). А откуда там замок?! Уж слишком хорошо сохранился. Там же ничего, кроме руин империи Netheril, быть не должно... Но вопрос исторически-игрового соответствия вторичен для компьютерных игр. Но уж точно, что ничего, кроме неприятностей, там ждать не придется. Если уж собрались лезть в эти самые неприятности, то, по крайней мере, опытной командой - не ниже 11 уровня. Вот что радует - в этих новых землях можно будет наконец развернуться со всеми теми новыми возможностями и заклинаниями, которым в самой Heart of Winter особого применения не нашлось. Это же и огорчает: свернуть на новую сюжетную линию можно только из адд-она, а не из основной игры Icewind Dale... Вот вам и повод пройти всю игру еще раз. Подозреваю, что эта цель ставилась при разработке Trials of the Luremaster. А кстати, кто это такой - the Luremaster? Это призрак-маньяк, который обосновался в том замке и заманивает туда приключенцев для прохождения неких испытаний. С юридической стороны вопроса все запутано - мы же сами согласились отправиться туда. Иного выхода из замка нет. Придется играть по их правилам... Пока. А там - посмотрим!

Теперь техническая - статистическая сторона медали. Trials of the Luremaster включает двадцать новых "уровней", только шесть из которых подземные. Как всегда, новая игра на Infinity вобрала в себя что-то новое из опыта предыдущих. Так вы увидите много новых (для Icewind Dale) монстров - beholders, jackalweres, ochre jellies, harpies и green slime. Несмотря на отсутствие новых заклинаний, нас порадовали новыми магическими предметами, включая Bag of Holding. Некоторые из них можно прикупить у того самого халфлинга. Плюс мелкие украшательства вроде шести дополнительных портретов - клерик, маг, друид, рэйнджер и два воина (откровенно говоря, не слишком-то привлекательных).

Ничего принципиально нового вы не увидите, но, если вам нравились Icewind Dale и Heart of Winter, если вы закоренелый манчкин или просто хотите немного отдохнуть от "true role-play", - вам обеспечено еще несколько часов удовольствия. Работу Black Isle, как всегда, выполнила на совесть!





ADD-ON



Привычное совершенство

Владимир Рыжков

DIABLO II EXPANSION: LORD OF DESTRUCTION

Жанр *Diablo/RPG*
Издатель *Blizzard Entertainment*
Разработчик *Blizzard North*
Требуется *P- 200, 64Mb RAM*
Рекомендуется *P II 300, 128Mb RAM, 3D*



What I kill – stays dead.
Assassin над трупом Blood Raven

Lord Of Destruction, новый продукт от компании-не-делающей-плохих-игр, появился, с ураганной скоростью раскуплен и уже вовсю радует фанатов. Ничего удивительного; на то она и Blizzard, и, в общем-то, ничего в этом нет особо интересного. Существенно любопытней разобраться, каким образом Близз удалось продать нам за сорок баксов всего-то один занюханный эпизод к старой игре да еще и сделать нас таким образом безоблачно счастливыми. Этим я и займусь в нижеследующих двенадцати тысячах символов с учетом пробелов. Оставайтесь с нами.

Все до единого

Описывая близзардовские методы зарабатывания денег на их безупречных (без-уп-реч-ных!) концепциях игр, я не расскажу тебе, проницательный читатель, ничего нового: выпустив Lord Of Destruction, мастера из Blizzard довели Diablo II до совершенства точно так же, как в свое время с помощью Broodwar сделали это со Starcraft'ом.

Игра осталась той же красавицей и умницей, все так же приветлива и нежна, но больше не ходит по дому в бигудях, немножко похудела в одних местах, немножко поправилась в других и наконец избавилась от отвратительной манеры орать как корабельная сирена, когда мы пьем молоко, только что извлеченное из холодильника. Отбросив метафоры, можно сказать, что все те чудесные игровые возможности, которыми Blizzard обещала дополнить Diablo II с выходом экспэншн пэка, действительно находятся в упомянутой выше коробке за сорок баксов. "Чудесные возможности", напомню, это (минутку, где-то тут у меня старый пресс-релиз...): один дополнительный эпизод с прилагающимися свежими монстрами и квестами, два новых героя с собственными деревьями скиллов ("дерево скиллов"... Мне нравится этот термин - ассоциируется с "рогом изобилия"), горы новых шмоток, типов шмоток, возможностей модернизации шмоток, стимулов собирать шмотки, поводов сходить с ума на почве шмоток и, наконец, главная игровая возможность Diablo II: Lord Of Destruction - возможность добраться наконец до задницы хитрого подонка Баала, улизнувшего от нас в оригинальной Diablo II.



Для маленьких

Ветераны, наберитесь терпения – профессиональный долг обязывает меня пояснить, чем именно так интересна Баалова задница. Итак. В то время как оба его брата-акробата (Диабло и Мефисто) и все их приспешники приняли смерть от нашей руки еще в первых четырех актах, хитрый Баал, отказавшись встретиться с нами лицом к лицу, смылся, к тому же обманом заполучив свой soulstone (зарубежный аналог иголки-в-яйце-в-утке-в-зайце, но с меньшим количеством степеней защиты). И ладно бы подлец извлек для себя урок из печального опыта братьев (акробатьев), унялся и лег на дно, довольный тем, что пережил устроенную нами зачистку мира Санктуария! Так нет же – мало ему. Почувствовав в кармане приятную тяжесть soulstone'а, парень пошел на поводу у обманчивого чувства безопасности, решил, что ему опять все можно, и отправился осуществлять незаконный захват волшебного камня, управляющего вратами в ад и рай. Времени на осуществление коварного плана у Баала было предостаточно – смылся он еще во втором акте, и когда мы, в двух следующих эпизодах разобравшись с его братьями (да, акробатьями), вновь возвращаемся к "делу о хитром подонке", орды Баала уже вовсю штурмуют хранилище реликвии – охраняемую варварами крепость далеко на севере мира Санктуария. Думаю, я вполне четко донес мысль, что поставить на место ушедшего от нас живым Владыку Разрушения – архиважная задача и вообще вопрос чести.

Люди и роли

Теперь я хочу вас кое с кем познакомить. Это Assassin и Druid, персонажи. Они новенькие. Druid прожил всю жизнь в лесу, дружит в основном с животными, те отвечают взаимностью. Худощав, так как в детстве много бо-

лел. Ликантропией. Высокий, почти долговязый. При выборе гардероба отдает предпочтение шкурам – в основном, волчьим и медвежьим. Развлекается, заставляя землю под ногами оппонентов эффектно разверзаться. Неразговорчив. На меня похож немножко.

Assassin – брюнетка, стройная, на вид – лет 20-25, но персонажи высокого уровня часто выглядят на столетия моложе, чем есть на самом деле... В детстве любила охотиться на людей, но теперь предпочитает демонов. Увлекается единоборствами. Ведет ночной образ жизни. Обладает прекрасным чувством юмора: для нее нет ничего смешнее изрубленного в куски монстра, который оказался недостаточно сообразителен, чтобы обойти установленную девушкой ловушку. Она чудесная, правда?!

За подробным описанием особенностей новых героев, пожалуй, отошлю вас к превью, драгоценное же журнальное место лучше отведу под описание того, как играется новыми персонажами. Ничего неожиданного. Характер, почерк каждого героя, как и раньше, чудесным образом отражается на игровом процессе – в Blizzard умеют делать такие вещи. Как вокруг варвара царит кровавое безумие битвы; как вокруг волшебницы воздух так и дышит магией; как закованный в латы паладин – это не просто жирный боец, а именно непоколебимый бастион в самой гуще бушующего боя, так и новые персонажи удивительным образом дают игроку почувствовать себя обладателем контроля над сокрушительной мощью природы или воплощением смерти, убивающим эффективно, коварно и с самоотдачей.

Кстати. К вопросу о жанровой принадлежности игры. Знатоки RPG напрасно кривятся, встречая упоминание названия любимого жанра в связи с Diablo II: ведь когда, играя, скажем, варваром, ты врубаешься в толпу монстров и почти физически ощущаешь, что персонаж, оказавшись в самом центре клубка изрубленной плоти, поющей стали и пытающихся добраться до него клыков и когтей, начинает жить, становится эффективней, обретает что-то вроде второго дыхания, и непроизвольно начинаешь цедить сквозь зубы: "Умрите, сволочи!". Что это, если не отыгрыш? Это самый настоящий отыгрыш роли, причем созданный для нас мудрыми разработчиками посредством виртуозного манипулирования циферками, скиллами и "ролянием" электронных кубиков. Diablo II – самая настоящая RPG, причем, благодаря таланту ребят из Близз, носить этот ярлычок игра может с гордостью.

Без проблем

Между тем, все мы прекрасно знаем, что бОльшая и лучшая часть Diablo II – это возня со шмотками, и в Blizzard это знают тоже. Если в DII, покупая, выигрывая, собирая и заменяя всевозможные шмотки, можно было провести многие недели игрового времени, то в Lord Of Destruction за этим занятием совсем не сложно скоротать вечность.

Тестируя и дорабатывая Diablo II, создатели игры смогли присмотреться к своим идеям в работе и определиться, насколько еще можно позволить нам предаваться низменным утехам со шмотками. Так вот теперь, в LOD, поводья в этом плане окончательно отпустили, и всевозможных айтемов в игре непозволительно, бесстыдно много, причем без всякого ущерба для игрового баланса.

Гнезда для камней теперь есть и в магических вещах, к камням и черепам добавились jewels – драгоценности, которые сочетают сразу несколько магических случайно выбранных свойств, схожих с теми, которые бывают в кольцах и амулетах. Помимо jewel'ов, в игре появились руны – по сути своей, те же камни, но с еще более чумовыми свойствами, и, более того, будучи вставлены в правильную вещь в правильном порядке, они дают еще пачку бонусов, а шмотка, с которой была проделана эта операция, становится "золотой". Навскидку вспоминается руна, дающая +2 маны за каждый труп. Вставив пару таких в меч своего варвара, whirlwind можно будет делать так, как будто завтра не настанет никогда. Еще более страшным оружием станет меч с руной, дающей свойство freeze target. Носившие кольчугу Iceblink в оригинальной Diablo II знают, в какое страшное оружие превратится персонаж, замораживающий монстра прикосновением.

Class-specific items – еще одна новинка. Из названия ясно – это вещи, которые могут носить только персонажи определенного класса. Как правило, по показателям немного хуже попадающихся тут же обыкновенных вещей, но дающие отличные бонусы к скиллам. Ужасная дилемма – носить небесной красоты крылатый Assault Helmet, дающий Sword Mastery +5, или оставить "зеленый" шлем из Sigon's Set'a.

Кстати о зеленых наборах. Они теперь действительно работают, даже будучи собраны не полностью. Например, уже одев перчатки и шлем из упомянутого выше Sigon'ского набора, раз уж мы заговорили именно о нем, мы начнем "стилить" аж десять процентов "лайфа". Прибавьте сюда greatly increased attack speed от перчаток и +200 бонус к attack rating от шлема. Кто знает (Господи, неужто кто-нибудь не знает?), тот поймет. Прокачанный под Frenzy варвар, будучи наряжен в эти шмотки, становится просто Десницей Господней. А знаете, как я мучился, когда нашел еще и щит из этого набора? +1 ко всем скиллам от щита и +100 к защите заставили-таки меня



Add-on и конкурсу по Diablo II

Ровно год назад Амазонка, Варвар, Колдунья, Паладин и Некромансер собрались на наших страницах и устроили небольшой конкурс. На этот раз в том же подземелье собрались новые герои.

Элегантная брюнетка легко скользнула по желобу вентиляции и бесшумно, как кошка, приземлилась посередине гробницы. На полу вперемешку с древними костьми, потерянными артефактами, дешевым холодным оружием и пустыми пивными бутылками валялись пожелтевшие игральные карты. Общий унылый вид дополнял здоровенный оборотень, стоящий возле саркофага.

- Я чую запах Дьяблы... - сказала девушка.

- Привет, Убийца, то есть Наташа. А я чую запах... Хмм... странный запах, – ответил оборотень.

- А где, собственно, все? Обещали, соберемся все вместе, пойдем Дьяблу забивать.

- Сбежали, – грустным голосом констатировал оборотень, на глазах превращаясь в высокого шатена. – Смотались, сволочи, в пятый акт. Им, что, конвертнул персонажа и - пожалуйста – в гости к Баалу. А нам еще этого, рогатого, мочить... - Друид в ожесточении со всей силы ударил кулаком по крышке склепа. Крышка благополучно раскрошилась, и изпод нее показался помятого вида тощий субъект в костяном арморе.

- Что, некрос, бросили друзья, смотались без тебя в пятый акт? – сказала Наташа, поводя под носом Некромансера стальным маникюром.

- Пятый? Дьяблу мочили – помню, праздновали – помню, варвару плохо стал, – Некромант поморщился. –Амазонка майки дарила читателям - помню, пятый акт... Пятый акт - не помню.

- Давай, поднимайся и айда с нами – по твоим телепортам к Дьябле пойдем, - Убийца легонько встряхнула повелителя скелетов.

- Стой. Без подарка читателям Навигатора никак, - сказал Друид. – Это такая добрая традиция. Как Дьябла – значит, конкурс. Только где его взять подарок-то? Мы же экспаншенперсонажи.

- Это подойдет? – запасливый Некромансер достал из-под мышки миниатюрного Дьяблу. – Засушили его в прошлый раз, понимаешь...

- Вау! – одновременно выдали Убийца и Друид. – Это ж экшен-фигура! Настоящая, девятидюймовая, коллекционная...

- Ну вы идете или нет? – поинтересовался Некромант.

- Куда?

- Как куда. В пятый акт, – ответил некрос. И, ткнув, ради прикола, Наташу отравленным кинжалом, скрылся в портале.

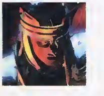
Навигатор Игрового Мира и компания Soft Club устраивает конкурс по игре Diablo II, а вернее по Diablo II: Lord of Destruction

По доброй традиции угадайте, какого из 7 персонажей Diablo II: Lord of Destruction мы загадали.

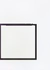
Поставьте в квадрате напротив портрета любимого героя знак: √

Вырежьте купон и пришлите его нам, не забыв указать свой адрес и контактный телефон. Наиболее удачливый читатель, определенный методом случайных чисел (пошарим в куче правильных билетов и вытащим первого попавшегося), получит коллекционную фигуру Дьяблы.

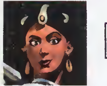
Мой любимый герой:



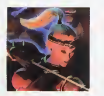
Паладин



Варвар



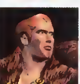
Колдунья



Амазонка



Некромант



Друид



Убийца

Мой телефон:

P.S. Пожалуйста, пишите адрес разборчиво.

P.P.S. Выслать до 30 августа!

Меня зовут:

Мой почтовый индекс и адрес:

совершить кощунство, отказавшись от Frenzy и начав использовать Concentrate, Berserk и Whirlwind, держа в одной руке двуручный меч, а в другой – щит.

Злее всего Blizzard'овцы подшутили над нами, введя в игру charms – шаманские побрякушки, дающие крошечные бонусы просто за то, что лежат в инвентори. Занимающий две клеточки места раскрашенный бивень неизвестного животного, который дает +8 к максимальному урону (без учета бонусов от скиллов), не является насущной необходимостью, но заставить себя продать его и освободить наконец драгоценное место просто нет сил! Вот и получается, что у нашего героя полные карманы хлама, повышающего на пару единиц силу, немножко улучшающего hit recovery, капельку влияющего на резистенсы и так далее, и тому подобное. А как они гремят при перекладывании...

Blizzard действительно осознал, что место в инвентори – ценность, которой нам приходится расплачиваться за упомянутые выше маленькие радости. С другой стороны, нас существенно добавили этого же самого места в stash'е – он увеличился вдвое. Угроза зачахнуть над собранным в сташ златом теперь встала для нас в полный рост.

Я, кажется, еще забыл упомянуть ethereal-шмотки – вещи, обладающие бонусами наподобие superior'ных, но существенно, существенно большими. В качестве расплаты ethereal-вещи нельзя ремонтировать. Зато можно попробовать найти айтем, одновременно являющийся ethereal и self-repairing (еще одно новое свойство). Шлем с защитой +70 процентов, восстанавливающий одну единицу durability за 30 секунд, – это круто, а? А ведь он может быть еще и магическим, и socketed... Присядьте и подышите свежим воздухом, дорогие фанаты DII.

Наемников теперь можно перевооружать, переодевать и воскрешать, а солдаты удачи из второго эпизода умеют кастовать паладинские ауры. Хрупким sorceress наверняка понравится всегда иметь за плечом надежного парня с алебардой, наносящей неслабые повреждения (еще бы – алебарду-то сама выдавала), и к тому же кастующим на нее, скажем, прокачанный prayer или thorns.

Подытоживая, можно сказать, что теперь стало существенно проще заполучить снаряжение своей мечты – элементы, необходимые для обретения персонажем свойств, нужных для реализации избранной вами тактики игры. Хотите, чтобы ваш паладин обеспечивал сам себя маной и здоровьем, – нет проблем. Хотите, чтобы Whirlwind вашего варвара превращал врагов в груду ледяных кубиков – легко! Не хватает сопротивляемости к какому-нибудь виду магии? Не вопрос!

Родина

Да, дополнительный эпизод всего один, но, во-первых, столь чудесно преобразившуюся игру не грех и перепройти (настоятельно рекомендую – масса удовольствия!), и, во-вторых, пятый эпизод просто прекрасен. Близзардовцы обещали нам поле боя на подходах к варварской твердыне, и они его нам дали. Настоящее изрытое поле боя, где работают катапульты, закованные в броню чудовища несут на спинах маленьких магов-огнеметчиков, а варвары абсолютно независимо от нас сражаются с монстрами и даже частенько гибнут, создавая неповторимый антураж. Шикарные заснеженные уровни! Вообще в пятом акте столько же уровней, сколько и в первых трех эпизодах игры, но здесь они еще и просто необъятные!

Все, все монстры новые. Впрочем, нет. Есть одна знакомая разновидность противников. Надеюсь, у вас у всех крепкое здоровье... Помните incubus'ов из первой Diablo? Крылатых демонесс? Так вот, здесь есть точно такие же и даже кричат так же, когда их убиваешь. Я чуть не расплакался.

Отличный набор квестов! Думаю, все мы мечтали немно-о-жечко улучшить какую-нибудь свою магическую шмотку или – уж это-то наверняка – назвать любимую вещь самолично придуманным именем. Так вот, теперь это можно в качестве награды за выполнение определенных квестов.

С любовью

В Diablo II Expansion: Lord Of Destruction есть еще масса всего, что не вошло в эту статью, но даже на основе прочитанного, думаю, вы согласитесь со мной в том, что Lord Of Destruction – мечта любого фаната Diablo. С выходом дополнения любимая игра ничуть не потеряла, зато открыла для нас новые, ранее невиданные грани. Если же вы все еще не согласны со мной – получайте. Есть еще так называемые Crafted Items, по показателям существенно превосходящие "золотые" шмотки и целиком изготавливаемые игроком по специальным рецептам в Horadric Cube'е. Приятно вам скоротать вечность.

Комментарий Ивана Жилина:

Господа, для тех кто, несмотря ни на что, еще ничего не понял – вместе с LOD D-II превращается в совершенно новую игру. Гораздо более сбалансированную и интересную, в которой шмотки льются рекой, в которой ОГРОМНЫЙ СТАШ, в которой есть еще друид и ассасинка, и вообще. Да именно – и вообще. Настолько полное "и вообще", что LoD из жанра чистого дьябло действительно становится отчасти RPG. См., впрочем, шапку статьи.



о "бедных" пользователях

Знаете, уже достаточно долгое время я выслушиваю разговоры о том, что, дескать, не надо упоминать, на каком "железе" автор того или иного обзора тестирует игру, ибо это "раздражает бедных пользователей". Другими словами, фраза "а вот у меня на GeForce..." вызывает у несчастного читателя нервное расстройство, которое может довести чуть ли не до больничной койки.

Возможно, год назад подобные разговоры были более-менее уместными, однако в настоящее время продолжающийся поток жалоб смотрится, скажем, довольно странно. Да, я согласен, что у многих российских геймеров серьезные проблемы с материальной частью, но всех чесать под одну гребенку, мягко говоря, неразумно. Какие могут быть разговоры про "бедных" пользователях, когда примерно половина приходящих писем начинается с фразы "купил себе Pentium-III 1Ггц, проблемы" или "какой можно купить системный блок на 600 долларов"? Один этот гигагерцовый Pentium-III стоит столько же, сколько AMD Athlon с такой же частотой, но в комплекте с хорошей материнской платой.

Особенно забавляют заявления о том, что, дескать, раньше все было дешевле, а вот сейчас зажимают бедных простых пользователей. В качестве примера приведу один факт: в 1991 году тот же 486-й с четырьмя мегабайтами оперативной памяти, дисководом и видеокартой с объемом памяти один мегабайт (дикий шик в то время) стоил около двух с половиной тысяч долларов плюс тысяча за монитор. Про звуковую карту тогда слышали разве что из баек. В 1995 году цена за двухскоростной CD-ROM составляла более двухсот долларов, и то это было еще дешево. Компьютеры в то время большей частью не покупались, а "доставались", чаще всего это были списанные машины из различных НИИ.

Копнем чуть ближе. Ровно два года назад ваш покорный слуга решил пересесть со своего 166 MMX на более-менее современную машину, на руках было 400 американских рублей. Что же в результате было приобретено? Материнскую плату ASUS P2B и Celeron 300A (разогнанный до 450 Мгц) я купил у своего знакомого, за каждую "железяку" было заплачено по 100 долларов. Еще $95 было отдано за 128 SDRAM – память, 80 долларов пошли на Creative Riva TNT 2 M64, на остальное был куплен самый дешевый ATX-корпус, у которого моментально отказал блок питания. Эта система мне верой и правдой прослужила (не считая блока питания) более полутора лет, менялись лишь видеокарты и винчестеры. Заметьте, винчестер и звуковая плата в апгрейд не входили, а это больше 150 долларов, да еще к тому же доллар стоил не столько, сколько сейчас.

В наши дни те самые 400 долларов превратятся в 600. Давайте же посмотрим, что можно купить за эти деньги (заодно это ответ на вопрос довольно большого количества ваших писем) в середине июля:

Материнская плата MSI K7T Turbo	105
Процессор AMD Athlon 1 Ггц (266Мгц)	105
Кулер Thermaltake Super Chrome Orb	15
Hyundai 256 DDR SDRAM PC133	37
Винчестер IBM IC35L020AVER07-0 UDMA100 7200rpm	96
Звуковая плата Turtle Beach Montego II (Aureal Vortex II)	34
CD-ROM ACER 652 UDMA 52X	36
Корпус Miditower	50
Видеокарта Micro-Star MS-8820 (GeForce 2 Pro)	120
Всего	598

Получилась более чем достойная машина, которая будет вас устраивать как минимум до выхода DooM III, а там уже пресловутый GeForce 3 будет стоить порядка 150 долларов, да и про ATi с STM не стоит забывать. В продолжение темы следует сказать, что платы на nVidia nForce, обзор которого вы можете прочитать в этом номере, появятся уже в середине августа и будут стоить около 150 долларов. За эти деньги получаете самую быструю материнскую плату на сегодняшний день, в которую интегрирован GeForce 2MX (GeForce 2 GTS и AGP-порт в более дорогих моделях), а также очень неплохая звуковая плата. Учитывая то, что DDR SDRAM память, которую использует nForce, стоит долларов всего на двадцать дороже SDRAM памяти, можно прогнозировать большой успех новинки от nVidia.

Как видите, компьютеры становятся все более и более доступными. Что же касается постоянного роста системных требований игр, операционных систем и прикладных продуктов, в этом нет ничего удивительного, прогресс не стоит на месте. В конце концов, у нас есть свобода выбора – можно играть, а можно и не играть. Кстати говоря, ваш покорный слуга вывел одну интересную формулу апгрейда: новую видеокарту нужно покупать сразу же после выхода новой игры от id software, а системный блок - за полгода до этого. Пока что эта аксиома ни разу не дала сбоя.

Юрий Пашолок

НОВОСТИ ЖЕЛЕЗНЫЙ ПОТОК

Юрий Пашолок

О разных подделках замолвите слово..·

Не секрет, что на территории Китая развита чудовищная по своим масштабам сеть мелких и не очень контор, занятых подделкой тех или иных товаров. Подделывается все, начиная с часов и кончая сложнейшими агрегатами, включая автомобили. Литературная Малая Арнаутская по сравнению с этим беспределом просто отдыхает.

Разумеется, в числе подделок фигурируют и всевозможные комплектующие для компьютеров. Больше всего нападкам китайских Кулибиных подвергаются видеокарты с чипсетами от nVidia. Чаще всего подделки отличаются от оригиналов менее производительными чипами, которые перемаркировываются для придания сходства с настоящими, кроме того, ставится менее мощная память, результат всех этих бесчеловечных экспериментов известен наверняка.

Приведем вам несколько примеров подобных подделок:

- Riva TNT 2 M64. В качестве донора выступает менее мощная Vanta, которую перемаркировывают соответствующим образом, на получившийся гибрид устанавливают дешевую память. Нетрудно догадаться, какой получается "коктейль Молотова";
- GeForce 256. Ушлые китайцы выдают за него перемаркированный Riva TNT2 Pro также с дешевой памятью. Дабы данную конструкцию сразу не вычислили, сверху ставят радиатор с кулером;
- GeForce 2 MX 200/400. В первом случае используется чип GeForce 256, во втором GeForce 2 MX. В данном случае трудно понять, кто кого еще обманул, поскольку производительность примерно одинаковая;
- GeForce 3. А вот эта подделка пока в качестве прогноза. Разумеется, использоваться будет GeForce 2 Pro, однако тот же тест 3D Mark 2001 сразу же вычислит подделку, поскольку пиксельные шадеры в GeForce 2 Pro не работают.

Помимо видеокарт, на большую дорогу начали выходить "паленые" чипсеты для материнских плат, в частности, Intel i815. Скорее всего, подобная участь ожидает и VIA KT133.

Дабы оградить себя от незавидной доли быть обманутым безвестным китайским мастером, рекомендую вам более тщательно проверять комплектующие: не поленитесь снять радиатор, благо, что чаще всего он не слишком крепко приклеен, кроме того, внимательно смотрите на модули памяти, производитель на них чаще всего указывается. А вообще, рекомендую вам не брать видеокарты от неизвестных производителей, экономия в 5-10 долларов может обернуться куда большими убытками, тем более что та же MSI предлагает свою продукцию по вполне выгодной цене, при этом качество и производительность ничем не хуже, чем у конкурентов.

NV25 – модернизированный GeForce 3?

Стала известна некоторая информация относительно нового GPU от nVidia, носящего кодовое название NV25. Судя по всему, нас ожидает видеокарта следующей конфигурации:

- частота ядра 250-300 Мгц;
- 128 мегабайт DDR SDRAM памяти;
- поддержка новых функций DirectX 8.1;
- модернизированный nFINITE FX engine;
- 4-6 конвейеров.

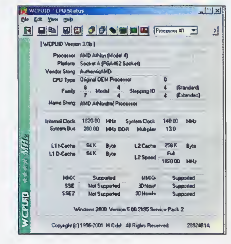
Вполне возможно, новинка, которая ожидается к концу этого года, будет носить название GeForce 4. Если судить по вышеуказанным характеристикам, NV25 будет являться аналогом GeForce 2 GTS, то есть по большому счету представлять собой разогнанный и слегка модернизированный NV20, он же GeForce 3. В некотором смысле NV25 является своеобразной затычкой, с помощью которой nVidia пытается хоть что-то противопоставить ATi с ее R200 и R300. Напомню характеристики R300, который появится в продаже предположительно в конце этого года:

- частота ядра 300 Мгц;
- технология HydraVision (аналог Rage128 MAXX);
- поддержка DirectX 9.0;
- TRUFORM engine (подробнее читайте о нем в прошлом номере);
- 8 конвейеров.

Учитывая то, что ATi имеет обыкновение продавать свою продукцию по меньшей, чем у конкурентов, цене, а также то, что карты на R300 будут делать и сторонние производители, можно говорить о том, что NV25 придется туго.

Athlon - "отморозок"

Компания Asetek начала продажи новых компьютеров под маркой VapoChill. Все бы ничего, но вот в графе "процессор" стоит AMD Athlon с тактовой частой... 1.82 Ггц.



На самом деле AMD пока еще не выпускала процессоры с такой тактовой частотой. Подобная же частота была достигнута вполне банальным способом: процессор AMD Athlon с частотой 1.4 Ггц просто-напросто разогнали до указанной частоты, а чтобы полученный продукт не перегревался, было применено специальное охлаждение, по своему принципу напоминающее морозилку. С одной стороны это, конечно, в некоторой степени надувательство, зато на 120 мегагерц больше, чем у Intel.

Kyro 3 – ответ STM на GeForce 3

Официальные лица из Imagination Technologies и ST Microelectronics распространили предварительную информацию относительно новой разработки, которая пока носит кодовое обозначение STG5500. Под этой аббревиатурой скрывается новый GPU, который, скорее всего, в окончательном варианте будет носить имя Kyro 3. Вот некоторые его спецификации, известные на настоящий момент:

-полная поддержка Hardware T&L (Transform and Lighting), отсутствующая в нынешних видеокартах семейства Kyro;

- 0.13 мкм техпроцесс;
- частота ядра 250 Мгц;
- 4 конвейера;
- 64 Мб DDR SDRAM памяти.

Пока неизвестно, будет ли у STG5500 программируемых T&L-движок, однако даже без него вырисовывается вполне серьезный конкурент нынешнему флагману линейки видеокарт от nVidia, особенно учитывая сравнительно низкие цены на Kyro 1-2.

Поставки Pentium III Xeon 900 приостановлены

Десятого июля компания Intel приостановила поставку новых процессоров Pentium III Xeon. Отзыву подверглись модели с тактовой частотой 900 Мгц, которые были представлены в марте этого года и обладают 2 Мб кэшем L2.

Связано это с тем, что появилась информация о довольно частых отказах серверов, оборудованных данной моделью Xeon. То, что виноват в данной ситуации именно процессор, подтвердили и в Intel. Повторю, что речь идет именно о девятисотмегагерцовом варианте, все остальные Xeon работают нормально. Планируется, что новый вариант процессора будет представлен к концу августа.

Утвержден стандарт DDR-II

Форум Joint Electron Device Engineering Council (JEDEC) в конце июля наконец-то утвердил окончательный вариант спецификации стандарта DDR-II, который должен прийти на смену нынешнему DDR в 2003 году.

Как и в случае с DDR-I, будет два варианта чипов, частотой, соответственно, 400 (PC3200) и 533 (PC4300) Мгц. Данный стандарт будет применяться как для настольных, так и для мобильных систем. Можно не сомневаться, что чипами DDR-II будут оснащаться не только модули памяти, но и видеокарты, вполне возможно, что призрачная GeForce 6 будет в стандарте комплектоваться именно этой памятью.

Впрочем, это не все. JEDEC уже начал консультации по вопросам разработки спецификации DDR-III. Пока не рассматривается даже примерная частота чипов нового поколения, поскольку срок появления DDR-III – 2004-2005 года, еще неизвестно, что произойдет до этого времени.

Яблочный куб не оправдал доверия

Эх, не любят люди технологический авангардизм... Некоторое время назад компания Apple предложила своим покупателям крайне оригинальный дизайн системного блока Power Mac G4. Корпус, именовавшийся Power Mac G4 Cube, представлял собой крайне эффектную конструкцию, внешне похожую на куб изо льда, внутри которого был "замурован" еще один куб, уже с "начинкой". Какая жалость, что подобная прелесть не выпускается для PC...Увы, столь авангардистский дизайн не пришелся по вкусу пользователям, в результате число востребованных Power Mac G4 Cube оказалось смехотворным по сравнению с обычным корпусом Power Mac G4. Apple сворачивает производство данных корпусов, судя по всему, в ближайшие два года ничего подобного уже не будет.



ATi выходит из штопора

Компания ATi опубликовала финансовый отчет за второй квартал 2001 года. Судя по всему, то резкое падение прибыли и убытки, которые наблюдались в начале этого года, уже в прошлом. Конечно, и в этом квартале имеются убытки, которые составили порядка четырех миллионов долларов, однако это ерунда по сравнению с теми двадцатью шестью миллионами, которые компания потеряла в первом квартале.

В следующем квартале, судя по всему, ATi не только ничего не потеряет, но и получит прибыль. Объясняется это тем, что компания уже начала поставку своих чипов сторонним производителям, кроме того, в августе-сентябре должен быть представлен R200 (RadeOn 2), который будет как минимум не хуже GeForce 3, а скорее всего, и лучше, во многом благодаря технологии TRUFORM. Остается лишь пожелать ATi успехов.

NVIDIA nForce - встречайте новый DDR чипсет

Александр Трухачев (bhd@ixbt.com)
Максим Лядов (maxim@ixbt.com)
Александр Медведёв (unclesam@ixbt.com)

В наше время бурного развития IT индустрии зачастую получается, что главное - это темпы роста. А порою даже - величина изменения в большую сторону этих темпов роста. И здесь перспективная компания NVIDIA вынуждена искать новые резервы, чтобы оставаться на лидирующих позициях. Львиная доля рынка графических ускорителей, принадлежащая ныне этой компании, по-прежнему увеличивается. Но увеличивать ее становится все сложнее и сложнее, особенно учитывая наметившиеся тенденции спада покупательской способности. Все равно, как ни крути, останется XX% "недовольных и непримкнувших", которые будут покупать альтернативную продукцию. И переубедить их если и возможно, то очень дорого. Другое дело корпоративный рынок, тут у NVIDIA еще непаханое поле - здесь царствуют Intel с его интегрированными решениями и ATI. Именно захват весомой доли корпоративного рынка становится для NVIDIA одной из основных задач на ближайшее время. И действительно, если NVIDIA может сделать графический ускоритель из 57 миллионов транзисторов, то, поверьте, опыт разработки таких сложных чипов уже обеспечивает 50% успеха при разработке любого другого решения, в том числе чипсета. Тем более, чипсета с интегрированной графикой, что позволяет, кроме чисто "теоретических" наработок, использовать готовое графическое ядро. Именно для офисных компьютеров XXI века предлагает свое новое детище NVIDIA.

Представляем NVIDIA nForce Platform Processing Architecture (NVIDIA nForce)

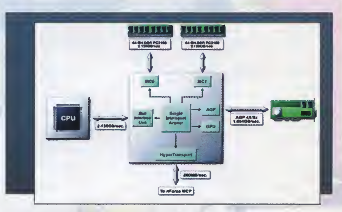
Чипсет выполнен как классический набор из двух микросхем, которые являются северным и южным мостами соответственно. Но компания NVIDIA не была бы собой, если бы преподнесла все именно в таком виде. Вместо банальных и приевшихся North Bridge и South Bridge, на арену выходят nForce Integrated Graphics Processor (IGP) и nForce Media and Communications Processor (MCP), причем каждое из устройств позиционируется именно как процессор, способный взвалить на себя часть работы CPU, тем самым освободив его от части нагрузки. Несомненно, в этой предпосылке есть определенная доля правды - достаточно вспомнить, какое количество ресурсов центрального процессора забирает под свои нужды, например, AC'97 звук. Более того, именно такой подход к проектированию чипсетов представляется нам наиболее рациональным: стремление покорять все новые вершины производительности вынуждает применять механизмы более совершенные, нежели обычная буферизация и конвейеризация.

Северный мост (Integrated Graphics Processor - интегрированный графический процессор), как вы, наверное, уже догадались, снабжен интегрированным графическим решением. Фактически это встроенное в северный мост ядро GeForce2 MX. Все функциональные и тактические параметры интегрированного графического ядра полностью совпадают с GeForce2 MX. Отличия - использование общей системной памяти (Shared Memory) и, как следствие, иная предельная пропускная способность шины памяти и иная результирующая производительность, а также общение с процессором по более широкой (с пропускной полосой порядка 8x AGP) внутренней шине. Давайте отметим три основных момента, связанных с северным мостом:

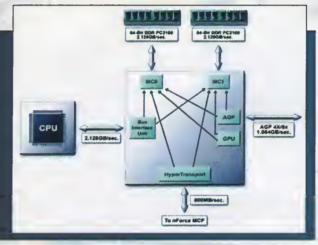


- на данный момент планируется выпуск двух вариантов северного моста, IGP 64 и IGP 128, снабженных соответственно одной или двумя независимыми 64-битными (DDR SDRAM) шинами памяти. Судя по всему, фактически это будет один чип, просто вторая шина памяти будет тем или иным образом отключаться;
- возможно подключение внешнего AGP 4x ускорителя;
- на данный момент планируется выпуск только Socket A (предназначенных для процессоров AMD) версий северного моста, хотя разработан и Socket 370 вариант. Но Intel пока не выдал лицензию NVIDIA для производства чипсетов под Socket370.

Давайте более подробно познакомимся с архитектурой IGP:



В основе северного моста лежит Single Intelligent Arbiter, являющийся связующим звеном для всех функциональных блоков. За этим названием скрывается специализированный блок, совмещающий в себе две функции. Первая достаточно проста и заключается в высокоскоростной коммутации функциональных блоков северного моста. В этой ипостаси Single Intelligent Arbiter выступает как кросс-коммутатор, обеспечивая следующие пути передачи данных при обмене с памятью:



Кроме того, он обеспечивает передачу данных от процессора к внешней AGP 4x шине, встроенному графическому ядру и шине HyperTransport, но на этой схеме они не показаны. Зато вторая функция полностью оправдывает слово "Intelligent" в названии: арбитр располагает продвинутой системой кэширования, причем не только самих данных (очереди не редкость в современных чипсетах), но и различных алгоритмов (паттернов) обращения к памяти, и на их основе способен осуществлять предсказание и выборку данных, которые, возможно, понадобятся в будущем (!). Этот механизм называется DASP.

DASP

В стремлении обеспечить процессоры, работающие на все более высоких частотах, непрерывным потоком данных, что позволило бы избежать простоев, компании-производители чипсетов придумывают все более сложные методы реализации этого механизма. Классическим примером может служить технология SuperBypass от AMD, позволяющая процессору в ряде случаев напрямую получать данные из памяти. Компания NVIDIA предлагает свой вариант реализации механизма, призванного обеспечить минимальные задержки данных на магистрали "процессор - чипсет - память". При этом независимо от того, насколько большой обеспечивается прирост производительности, он внушает уважение уже одним названием - DASP (Dynamic Adaptive Speculative Pre-Processor). В данном случае ключевым словом в названии является Speculative, применительно к микропроцессорным технологиям означающее выполнение каких-либо действий "по предположению" или, иначе говоря, "досрочно". Именно выполнение по предположению, независимо от того, потребуется ли оно реально, является основополагающим принципом уменьшения простоев конвейера в процессорах. Но почему бы не применить аналогичные технологии в чипсетах, благо, связи компании NVIDIA с TSMC, уже сейчас располагающей технологическим процессом в 15 микрон, позволяют "нафаршировать" чипсет гигантским количеством дополнительных транзисторов без особого вреда для цены.

Рассмотрим подробнее, что собой представляет DASP. Это устройство (agent), которое отслеживает запросы процессора и на основе определенных алгоритмов пытается предсказать алгоритм (pattern) запросов. В примитивном виде это выглядит так: не секрет, что большинство обращений процессора к памяти имеет определенную форму, по которой можно судить, какие данные и из какого участка памяти потребуются процессору. Подобно тому, как блок предсказания ветвлений в процессоре с большой вероятностью предугадывает, куда произойдет переход в программе, DASP предугадывает последовательность обращений процессора и заранее загружает данные, которые, по его мнению, понадобятся процессору, в свой кэш. В результате, при благоприятном исходе к тому моменту, как процессор обращается за данными, они находятся не в оперативной памяти, а в кэше DASP, что позволяет серьезно уменьшить задержки. По словам NVIDIA, латентность в данном случае снижается на 40-60 процентов.

При этом эффективность DASP обусловлена двумя важными моментами.

Блок предсказаний одновременно отслеживает не один, а множество потоков данных, что позволяет максимально эффективно выбирать данные-кандидаты для помещения в кэш DASP. Более того, полностью конвейерная архитектура позволяет производить операции чтения из кэша/записи из памяти в кэш одновременно.

И второй момент - чипсет спроектирован таким образом, что в случае помещения в кэш ошибочно предсказанных данных, процессор в состоянии обратиться напрямую в память, минуя DASP. Результат - даже в случае "сложных" приложений, при крайне неэффективной работе DASP никаких потерь в производительность системы он не внесет.

DASP запоминает в ассоциативном массиве смещения между последующими операциями чтения и потом, когда процессор снова начинает выполнять схожую операцию (например, обрабатывать следующую запись тем же образом), распознает уже известные ему последовательности или алгоритмы доступа (access patterns) и инициирует упреждающую выборку. Причем он способен отслеживать несколько паттернов доступа параллельно, что отнюдь не редкость для современных мультимедийных и многозадачных применений. Об эффективности подобного механизма можно спорить очень долго, особенно не имея понятия о конкретном размере кэша паттернов и кэша для упреждающего чтения, а также принимая во внимание наличие весьма эффективных механизмов кэширования внутри центрального процессора и весьма агрессивного доступа к памяти со стороны оного (не остается свободного времени для упреждающей выборки).

NVIDIA приводит цифры, согласно которым выигрыш (разница между работой с включенным и отключенным DASP) составляет от 6% до 30%. Причем наибольшее преимущество достигается на валовых задачах копирования и поиска в памяти, посередине - вычислительно интенсивные тесты и в самом низу (8%-6%) хай-энд применения: кодирование Windows Media Encoder 4.0 или окончательный рендеринг фильма в Adobe Premiere 5.0. Как бы там ни было, новаторская технология предвыборки данных из памяти на основе предсказания характера доступа устанавливает новую планку для всех разработчиков современных компьютерных архитектур.

Twinbank

Еще одним кардинальным нововведением компании NVIDIA стала разработка уникального двухканального контроллера DDR памяти, названного TwinBank Memory Architecture. Благодаря этой архитектуре обеспечивается невиданная для обычных PC пропускная способность подсистемы памяти, составляющая при использовании модулей PC2100 целых 4.2 ГБ/сек.

Посмотрим поближе, как функционирует TwinBank Memory Architecture. В основе архитектуры лежат два независимых 64-разрядных контроллера DDR памяти, обозначенных на схеме как MC0 и MC1 и поддерживающих как PC2100, так и PC1600 DDR SDRAM.

Достоинство перекрестного контроллера состоит в том, что он позволяет процессору и GPU осуществлять одновременный доступ к банкам памяти. Данные в памяти хранятся по принципу чересстрочной организации (interleave) - такая схема позволяет начинать чтение блока данных из первого контроллера до того, как прочитана вторая половина предыдущего блока из второго контроллера.

За каждый такт каждый контроллер в состоянии выдать 128 бит данных (DDR). Так как практически все типы данных, которыми оперируют процессор и GPU, оптимизированы для 64-разрядного доступа, то практически во всех случаях доступ к памяти для процессора и GPU является одновременным и независимым.

В результате увеличивается эффективность доступа к памяти как для процессора, так и для встроенного GPU, которые не простаивают в ожидании того, когда контроллер памяти закончит работу с другим устройством.

Ознакомившись с основными принципами работы контроллера памяти, самое время перейти к конкретным цифрам, характеризующим его более детально.

Контроллер памяти может функционировать как в 128-разрядном, так и в 64-разрядном режимах. При этом 64-разрядный режим поддерживается как первым контроллером - MC0, так и вторым - MC1, т.е. система будет работать независимо от того, в какой слот вы вставите свой DDR модуль. В случае, если пользователь желает получить от подсистемы памяти максимальную производительность, используя два контроллера, нелишне отметить, что за разъем DIMM0 отвечает MC0, а за два других - DIMM1/DIMM2 - MC1.

Оба контроллера обладают одинаковой функциональностью, но при этом параметры и тайминги каждого являются независимо программируемыми. В результате даже в случае двух модулей памяти разной емкости или, например, PC2100 и PC1600 модулей система все равно обеспечивает полноценный 128-разрядный доступ к памяти, но с определенными оговорками.

В результате чересстрочной организации работы контроллеров памяти удвоенная эффективность работы с памятью будет доступна только в той зоне, где объемы модулей совпадают. Т.е. если мы устанавливаем 128 и 256 Мб модули, то первые 128*2 (256) Мб будут доступны со скоростью 4,2 Гб/сек, а остаток большего модуля (128 Мб) со скоростью 2,1 Гб. Разумеется, для достижения оптимальной производительности системы понадобится два одинаковых по объему модуля.

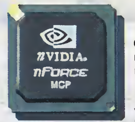
Наряду с DDR памятью поддерживается и обычная SDRAM, причем общий объем поддерживаемой памяти составляет 1.5 ГБ (при задействовании всех трех слотов), к сожалению, без поддержки ECC.

Что касается встроенного графического ядра, тут можно ожидать как меньшую, так и превышающую GeForce2 MX производительность. В плюсе более широкая шина памяти (правда, только в том случае, когда остальные устройства и в первую очередь процессор эксплуатируют доступную полосу пропускания не в полную нагрузку). Кроме того, может помочь более широкая внутренняя шина процессор <-> встроенное графическое ядро с пропускной способностью, эквивалентной AGP 8x. На другой чаше весов остаются общая память (необходимость ожидать обращений к ней других устройств) и ее более низкая тактовая частота (133 МГц максимум вместо 166 или 200). Кроме того, интегрированные решения, как правило, имеют более низкое качество 2D графики (в силу целого набора причин, связанных с разводкой материнских плат и помехами). Только практические тесты во второй части нашего обзора смогут показать, насколько удалось это интегрированное решение.

nForce MCP

Южный мост также радует нас степенью интеграции и набором функциональных возможностей:





Называется он MCP (Media and Communications Processor) и обеспечивает следующую функциональность:

- два канала IDE ATA-100;
- полный аппаратный DirectX 8 ускоритель звука (APU - Audio Processing Unit), включает аппаратный кодировщик Dolby Digital 5.1;
- шесть каналов USB;
- LPC (Low Pin Count) шина для подключения контроллера PS/2 клавиатуры, мыши, портов COM и LPT, дисковода;
- сетевой интерфейс для 10/100 Мбит Ethernet (MAC уровень реализован в самом MCP) и сетей по телефонной проводке с обеспечением непрерывного синхронного потока данных (HomePNA 1.0/2.0);
- интегрированный soft-modem и 2/4/6-канальный аудиокодек;
- контроллер PCI шины (на схеме не указан).

Планируется производить две версии MCP - с аппаратным Dolby Digital 5.1 кодировщиком и без оного. Соответственно, чипы будут называться MCP и MCP-D. Кстати, в XBox установлен совершенно такой же MCP-D чип и северный мост отличается только отсутствием внешнего AGP интерфейса, наличием Socket 370 коннектора и шиной, а также более мощным графическим ядром на базе GeForce3. Кроме того, память XBox (по-прежнему два независимых 64-бит DDR канала) будет тактоваться более высокой (200 МГц - 400 эффективная) частотой.

Интересно, что MCP поддерживает специальную патентованную технологию NVIDIA для обеспечения непрерывного изохронного (с постоянным тактовым интервалом) потока данных для сетевого интерфейса. Изохронность применительно к сетям передачи данных - передача пакетов данных через равные промежутки времени. На этом основываются высокоскоростные сетевые протоколы, причем в случае, если пакет не принят, его приходится посылать заново. Технология StreamThru призвана обеспечить встроенному сетевому контроллеру гарантированную пропускную способность, доведя количество пакетов, требующих повторной пересылки, до минимума.

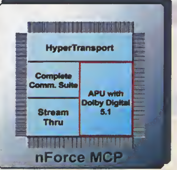
Заявляется, что полноценный сетевой контроллер, встроенный в MCP, обеспечивает в реальных сетевых применениях производительность, на 15% превышающую аналоги, рассчитанные на шину PCI.

Самый интересный элемент MCP - APU (Audio Processing Unit).



APU

Многие компьютерные старожилы помнят о первом чипсете NVIDIA под названием NV1 (самая известная карта на этом чипе была Diamond EDGE 3D). В том самом чипе была одна примечательная особенность, а именно - довольно мощная по тем временам интегрированная звуковая подсистема производительностью 350 MIPS, аппаратная поддержка 32 звуковых каналов с частотой дискретизации 44,1 кГц и разрядностью 16 бит, семплы в новаторском формате DLS1 загружались в оперативную память компьютера. Но NVIDIA тогда опередила свое время, и, как это часто бывает в таких случаях, гениальность NV1 не была должным образом оценена индустрией. Однако теперь история делает очередной виток спирали. NVIDIA снова предлагает нам интегрированное решение - nForce. И на этот раз также не обошлось без набора новаций в его аудиочасти - APU.

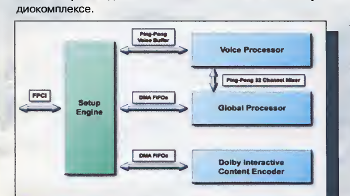


Что такое APU?

nForce APU - модуль для обработки аудиоданных (Audio Processing Unit), один из компонентов Media and Communications Processor (MCP). Призван разгрузить центральный процессор от специфических вычислений, связанных с обработкой звука.

По сравнению с обычной звуковой картой, nForce APU имеет следующие основные преимущества:

- аппаратная акселерация 256 2D голосов и 64 3D голосов, с поддержкой 3D позиционирования;
- полная поддержка всех возможностей DirectX 8.0, в том числе до 32 промежуточных буфера микширования с возможностью раздельного наложения эффектов;
- поддержка воспроизведения Dolby Digital 5.1 и возможность аппаратного кодирования в Dolby Digital на лету для обеспечения возможности передачи многоканального цифрового потока по цифре и последующего раскодирования и воспроизведения на внешнем качественном 5.1 аудиокомплексе.



Архитектура APU

По сути своей, Audio Processing Unit представляет собой мультипроцессорный движок рендеринга звуковых данных (audio rendering engine). Взглянем на схему:

Общая структурная схема APU

APU делится на 4 основных функциональных блока:

- Setup Engine - этот модуль отвечает за установку параметров и подготовку данных для остальных процессоров в APU. Управление данными и DMA ресурсами лежит полностью на этом узле;
- Voice Processor - этот модуль содержит несколько заданных функций по цифровой обработке данных, применяемых над голосами, и микширования результатов таких операций в 32 микшерных буферах (mixer buffers);
- Global Processor - этот модуль предназначен для реализации программируемой цифровой обработки данных. Это позволяет применять к данным в микшерных буферах различные эффекты и получать конечный результат в виде выходного звукового потока для операционной системы;
- и, наконец, самый интересный, четвертый модуль - Dolby Interactive Content Encoder. Представляет собой программируемый DSP, предназначенный для кодирования аудиоданных в Dolby Digital (AC-3) поток, который может быть выведен на внешний бытовой декодер или ресивер (consumer decoder) по S/PDIF кабелю. Это позволяет передавать раздельную информацию для всех 5.1 каналов не по 6 отдельным аналоговым проводам, как обычно, а по всего одному проводу через цифровой интерфейс.

APU аппаратно ускоряет аудиопотоки как при записи, так и при воспроизведении. Все операции над аудиоданными происходят полностью в системной памяти. Это позволяет направлять результирующий поток на любое цифровое устройство аудиоподсистемы, например, на AC'97 кодек или USB колонки, или повторно использовать как один из источников для последующего микширования.

А теперь более подробно о каждом из четырех модулей.

Setup Engine

Этот блок выполняет следующие функции:

- управление и установка приоритетов DMA каналам;
- управление и обновление голосовых структур (voice structures) в системной памяти;
- обсчет списка исполнения голосов (voice execution lists) как 2D, так и 3D;
- установка параметров для голосового процессора (voice processor);
- устранение рассинхронизации (data de-interleaving) для более чем 2-канальных голосов;
- преобразование формата данных Data formatting - все данные переводятся в форму "24-битовое знаковое", прежде чем попасть в голосовой процессор;
- накопление данных - голосовой процессор представляет семплы данных (sample data), которые ему нужны в семпловых буферах (sample buffers);
- сохраняет выравнивание данных и условия для аудиопетель (loops), если нужно;
- обеспечивает усреднение при даунсемплинге, если нужно;
- накапливает выходные данные, преобразуя в корректный формат, а затем пересылает в системную память, используя механизм DMA.

Voice Processor

Voice Processor (VP) осуществляет рендеринг всех 2D и 3D голосов. Расчет фильтров HRTF выполняется в параллели с остальными 2D вычислениями. Все семплы микшируются в одном из 32 микшерных бункеров (mixer bins). Входные данные и параметры претерпевают двухсторонний обмен (ping-ponged), основываясь при этом на базовом понятии "голос" (voice).

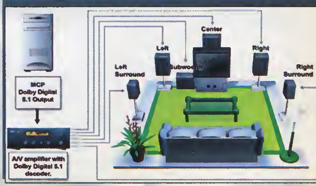
Global Processor

Global Processor является программируемым DSP. Он выполняется следующие функции над каждым блоком данных:

- музыкальные эффекты: reverb, chorus, flanger, и т.п.;
- обработка эквалайзером;
- коррекция HRTF для колонок, заумно называемая cross-talk cancellation;
- I-3DL2 реверберация, просчет окклюзий и обструкций;
- постмикширование для Setup Engine.

Dolby Interactive Content Encoder

Итак, nForce APU содержит интегрированный Dolby Interactive Content Encoder на базе программируемого DSP с преобразователем формата данных из фиксированного вида в представление с плавающей точкой (fix-to-float format engine). Данные берутся с выхода Global Processor и кодируются в Dolby Digital (AC-3) цифровой поток. Таким образом, пользователь получает возможность насладиться многоканаль-



ным окружающим звуком кинотеатрального качества бла-бла-бла... отрендеренным в реальном времени посредством nForce APU и декодированным впоследствии на полноценном наборе домашнего кинотеатра или качественном мультимедийном комплекте 5.1 акустики с DD 5.1 декодером.

Иллюстрация возможностей nForce APU для получения полноценного многоканального окружающего звука истинного кинотеатрального качества

Использование особенностей и преимуществ DirectX 8.0

Как многие помнят, в DirectX 7.0 под словом DirectMusic подразумевалась только несколько спорное на сегодня применение MIDI синтезатора Microsoft Sinthesizer с возможностью загрузки своих семплов в DLS для музыкального оформления программ. Легко назвать причины, по которым разработчики не любили DirectMusic до выхода DirectX 8.0:

1. Мода на MIDI и трекерное музыкальное сопровождение ушла много лет назад, так как проблема ограничения на дисковое пространство более или менее разрешилась.

2. Музыканты, которые пишут звуковые треки к программам и играм, используют проверенную временем студийную аппаратуру и профессиональные программы. Результат выходит в виде WAV-файла, а совсем не в MIDI.

3. Композиторам очень неудобно писать саундтреки под убогий по сегодняшним временам стандартный 3 Мб DLS-банк от Roland (при всем уважении к этой фирме). Конечно, все познается в сравнении. Но, если есть возможность сделать хорошо и не напрягаясь в WAV или же сделать сложно и непривычно, с не впечатляющим результатом, но в MIDI (DirectMusic), выбор сделать нетрудно. Стандартные эффекты реверберации и хоруса также не идут ни в какое сравнение с профессиональными DirectX плагинами.

4. Купленные за приличные деньги или с большим трудом записанные свои банки семплов охраняются копирайтом или являются ноу-хау композитора. Переводить все существующие банки в DLS1/2 для свободного обмена никто, в общем-то, не торопится.

5. Первоначально WAV-файлы все-таки имели один существенный недостаток - большой объем. Но с распространением различных алгоритмов сжатия с потерями (mp3, wma файлы) и эта проблема на сегодня благополучно решилась.

Однако опыта по использованию MIDI технологий накопилось довольно много. Это работа без временных задержек (единицы миллисекунд) с семплами (samples) и отрывками (loops), поканальное наложение эффектов, панорамирование и т.п. Таким образом, с выходом DirectX 8.0 Microsoft решила сблизить DirectSound и DirectMusic, позволив программистам достичь гибкости и повысить качество музыкального оформления программ.

DirectX 8.0 вносит несколько качественно новых особенностей в своей аудиочасти - DirectSound и DirectMusic, например:

1. DirectMusic теперь оперирует не только с MIDI, но и с любыми аудиосемплами - эффектами, звуками и т.п. При этом обеспечивается вся мощь, точность и качество обработок и эффектов над звуком.

2. Улучшенная поддержка железом. Переработаны системы микширования и механизм DLS2.

3. I3DL2 выбран стандартом для обеспечения 3D звука, включая поддержку моделирования реверберации помещений, окклюзий и обструкций. Как над DirectSound, так и над DirectMusic голосами.

4. Стратегический вопрос: почему бы не применить эффекты над семплами на этапе их создания в музыкальной студии? Ответ: дело в том, что некоторые звуки удобнее хранить в запакованном виде или же в уменьшенной битности и разрядности - речь, низкочастотные эффекты и пр. Применение и сохранение эффектов заранее сильно ухудшает качество и, по сравнению с реалтайм, применением становится просто не выгодно.

5. Поддержка объектов DirectX Media (DMO). Теперь к DirectSound и DirectMusic можно применять различные эффекты, пользуясь при этом плагинами от третьих фирм или разработав свои собственные.

6. Система аудиоскриптов - большая гибкость и меньше работы программистам.

APU был разработан именно как DX8 аудиопроцессор и имеет возможность просчитывать аппаратно:

- Downloadable Sounds версии 2 (DLS2). APU может выполнять работу со слоями и фильтрацию, используя стерео wave источники;

- наложение эффектов на DirectSound буферы. Более сложные звуковые эффекты и интерактивный контроль над ними;

- Interactive 3D Audio Level 2 (I3DL2) - поддержка расчета реверберации и окклюзий/обструкций. Сложная аббревиатура представляет собой всего лишь немного переработанную ассоциацией IA-SIG технологию EAX2 от "великого и ужасного" Creative. Дело в том, что I3DL2 - это не принадлежащий никому открытый стандарт, а EAX - все же торговая марка Creative Labs;

- промежуточно смикшированные аудиопотоки - сложные, богатые звуки могут быть получены промежуточным микшированием двух или более аудиопотоков.

3D sound API

Помимо этого, наконец-то выплывают плоды лицензионного соглашения между NVIDIA и Sensaura от 13.11.2000. Дополнительные возможности APU по использованию DS3D расширений:

- Head Reference Transfer Functions (HRTF) фильтры с расчетом cross talk cancellation;
- эффекты ближнего поля (MacroFX);
- макро эффекты (ZoomFX);
- 7-полосный графический эквалайзер (не имеет отношения к Sensaura :)).

Пока не ясно, будет ли присутствовать технология Digital Ear для подстройки HRTF фильтров под каждого пользователя.

Итак, заявлениям поклонников технологии A3D о фирме NVIDIA как приемнике Aureal скорее всего не суждено сбыться. Да, технологии Sensaura, как и многие другие 3D API, позволяют транслировать некоторые вызовы A3D 1.0 в DS3D. Однако это можно считать только лишь программной эмуляцией, но никак не полноценной поддержкой A3D (сама Aureal неоднократно заявляла о невозможности полноценной реализации A3D нигде, кроме чипов Vortex). Главная ошибка всех native API, приведшая их к забвению, - их закрытость и вычурность. Вспомним Glide в графике, вспомним A3D в звуке. Аминь!

Другое дело EAX или I3DL2. Открытая реализация API в виде DS3D расширений делает возможным полноценную поддержку среди широкого круга производителей карт и 3D технологий - Sensaura, Creative Labs, CLR, QSound Labs. Однако и здесь среди пользователей PC царит очень много заблуждений. Одно из них в том, что есть всего 2 формата 3D звука: EAX и A3D. Ну, еще и DS3D, который представляет собой какой-то программный отстой. А алгоритмы Sensaura - это что-то такое интересное, но так как в игре нет опции "Sensaura", то, видимо, ее пока никто и не поддерживает.

Итак, APU поддерживает абсолютно все последние особенности звуковой части DirectX 8, обеспечивает большое количество аппаратно обсчитываемых голосов (DirectSound вплоть до 256, а также 64 DirectSound 3D), поддержку многоколоночных конфигураций вплоть до шести колонок (в играх вопрос остается за Sensaura). Более того, APU в состоянии запаковывать и переправлять дан-

ные в Dolby Digital потоке через S/PDIF подключение прямо на домашний кинотеатр.

NVIDIA старается, чтобы функциональность и качество аудиоподсистемы компьютера вышло на один уровень с последними достижениями в 3D графике. Пожелаем ей в этом успеха! Тем более, что никто не мешает NVIDIA в будущем выпустить и отдельную звуковую карту на собственном APU...

Заключение

Чипсет NVIDIA nForce будет поставляться в четырех вариантах комплектации (128/64-битная шина памяти nForce IGP и наличие/отсутствие аппаратного кодирования Dolby Digital 5.1 в nForce MCP).

Большинство первых плат будут построены на основе 420 (420-D) комплекта. Основными партнерами NVIDIA на первых порах будут четыре хорошо известных производителя материнских плат и видеокарт: ABIT, ASUS, Gigabyte и MSI.

Вспомним XBox, тем более, что разрабатывая nForce, NVIDIA решала параллельно и проблему с чипсетом для приставки от Microsoft. В XBox будет использоваться чип под названием MCP-X - это полный аналог MCP-D, единственное отличие - отсутствие поддержки PCI шины. Кроме того, северный мост XBox представляет собой не что иное, как IGP-128, в котором ядро GeForce2 заменено GeForce3 со специальным доработанным T&L блоком. Второе кардинальное отличие - процессор Intel Pentium III (специальный вариант) и, соответственно, AGTL системная шина. Два канала DDR памяти будут работать на частоте 200 МГц, обеспечивая пропускную способность более 6 Гб/сек. На долю встроенного ядра GeForce3 приходится более низкая, чем у его полноценного собрата, пропускная полоса памяти (да и процессор заберет свой 1 Гб/сек). Однако причин для беспокойства нет: приставке высокие разрешения и, как следствие, большие значения filrate не нужны. Для нее главное - эффекты и плавность исполнения: и то и это будет, высокая частота и модифицированный T&L позаботятся о геометрии и шейдерах. Да и внутренняя (в северном мосте) шина процессор - графическое ядро не только более широка, нежели стандартная ныне AGP 4x, но и свободна от многих ее задержек и недостатков. Однако оставим XBox - ждать уже недолго.

Раз уж мы помянули корпорацию Intel, то не лишним будет обратить внимание всех заинтересованных сторон на следующее. Напомним, что чипсет nForce со 128-битной шиной FSB обеспечивает пропускную полосу для данных в 4.2 ГБ/сек, чего с лихвой хватит для процессора Intel Pentium 4 (если не использовать интегрированный в IGP графический акселератор). Перед Intel стоит дилемма, которую она никак не может решить: продавать процессоры или чипсеты. Плюс Intel пока смотрит на использование HyperTransport от AMD в системных платах под процессоры самой Intel как на поддержку “одной недружественной компании”. Если Intel все-таки решит, что продавать собственные процессоры выгоднее и что HyperTransport - просто хорошая и удобная технология, то, во-первых, на рынке появится отличный High-end чипсет под Pentium 4; во-вторых, появится и хороший чипсет под Pentium 4 для корпоративного сектора (куда Intel так хочет продвинуть Pentium 4); в-третьих, отпадет необходимость в продвижении чисто маркетинговых чипсетов типа i845 под Pentium 4 (ну, право, смешно предлагать под такой процессор решения с системной шиной, которая может прокачивать менее 3.2 ГБ/сек); в-четвертых, выиграют все пользователи и сама Intel в частности, так как на рынке будут предлагаться правильные решения под хорошие процессоры и никто не будет критиковать Intel за политику в области рекламы и продаж. Посмотрим, какое решение примет эта компания, тем более что технически неразрешимых проблем при адаптации NVIDIA nForce под Pentium 4 нет.

Плюсы:

- встроенное графическое ядро небывалой производительности (по сравнению с другими встроенными графическими решениями);
- фантастическая пропускная полоса и эффективность работы с памятью, сбалансированная архитектура без узких мест;
- предвыборка за счет использования DASP увеличивает эффективность работы CPU с памятью;
- ускоритель звука нового поколения;
- аппаратное кодирование Dolby Digital 5.1;
- производительная сетевая архитектура + широкий набор интегрированных сетевых решений;
- бескомпромиссные возможности и передовая производительность без дополнительных затрат, экономически оправданное решение;
- широкие возможность последующего расширения (AGP 4x/USB/PCI), причем установка более производительной видеокарты от NVIDIA даже не потребует установки нового драйвера, т.к. используется единый унифицированный драйвер для всех функциональных блоков чипсета;
- отличный чипсет для систем на базе AMD Athlon/Duron, ориентированных на корпоративный сектор;
- отличный High-End чипсет для систем на базе AMD Athlon/Duron (только за счет чипсета можно добиться прироста в производительности примерно на 20%!);

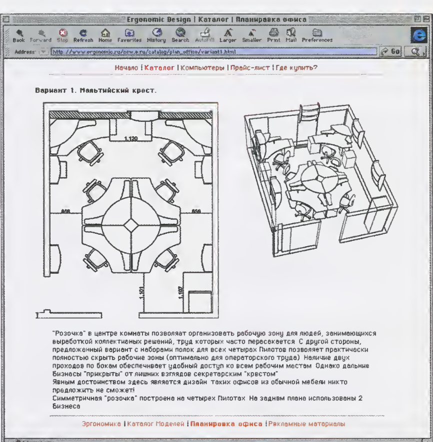
Минусы:

- пока нет в продаже.

Реально ли купить стол для компьютера через Интернет?

Что такое интернет-магазин? Можно ли не выходя из дома и сидя перед компьютером найти, “пощупать”, выбрать и оплатить товар? Многочисленные развитые сети продаж на Западе позволяют дать положительный ответ на этот вопрос. Правда, все они там пользуются кредитными карточками и оплатить покупку могут, не отрываясь от экрана. У нас Visa или, к примеру, EuroCard имеются далеко не у всех, поэтому и расплатиться через интернет нам не так просто. Однако неудобный способ оплаты — далеко не единственная трудность в нелегком деле приобретения.

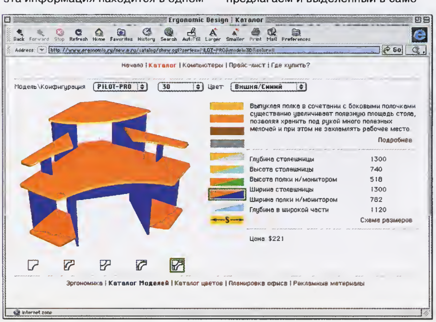
Когда вы приходите в мебельный магазин, то можете осмотреть все модели, задать продавцу интересующие вас вопросы, заглянуть под стол и измерить его габариты, тщательно изучить расцветки, потрогать и понюхать образцы. Для того чтобы разместить всю эту информацию на сайте в привычном и удобном потребителю виде, необходимы различные, зачастую дублирующие друг друга подходы.



Каталог и прайс-лист

Мебельный каталог нашего сайта содержит всю необходимую информацию о моделях, их модификациях, расцветках, ценах и размерах. Здесь вы можете перебрать различные комплектации столов, посмотреть их конкретную цветовую реализацию, получить размерную схему и, естественно, увидеть цену. Вся эта информация находится в одном месте. Компьютерный интерфейс позволяет сочетать каталог моделей с каталогом материалов и цветов и свежим прайс-листом.

Тем не менее, несмотря на исчерпывающую информацию, сконцентрированную в одном месте, мы предлагаем и выделенный в самостоятельный раздел прайс-лист, содержащий схемы моделей, их размеры и цены и специальный файл для распечатки на принтере. Кроме того, отдельный раздел посвящен расцветкам, где пользователь может получить детальную информацию о цвете и фактуре материалов, загрузив большие снимки образцов.



Однако по опыту работы мы знаем, что трехмерные картинки моделей, которые мы используем в каталоге, не дают некоторым клиентам полного представления о нашей мебели. Для них мы организовали на нашем сайте фотогалерею.

2. Фотогалерея.

Наша фотогалерея содержит “рабочие” снимки помещений квартир и офисов, застроенных нашей мебелью. Здесь можно увидеть и разнообразные расцветки, и удачные примеры планировки рабочих мест, и столы “в работе”. Ну а для любителей заглянуть под столешницу и исследовать мебель со всех сторон мы приготовили специальный подарок: серию файлов в формате виртуальной реальности QuickTimeVR. Загрузив такой файл, вы сможете увидеть стол во всех ра-

Ergonomic Design | Каталог | Рекламные материал...
Back Forward Stop Refresh Home Favorites History Search AutoFill Larger Smaller Print Mail Preferences
Address: http://www.ergonomic.ru/new e.ru/catalog/reclama/foto_gallery/11 html
Начало | Каталог | Компьютеры | Прайс-лист | Где купить?
Эргономика | Каталог Моделей | Планировка офиса | Рекламные материалы
internet zone

курсах, каких пожелаете. Сможете повернуть его вверх ногами, покрутить, рассмотреть особенности подстолья и столешницы.

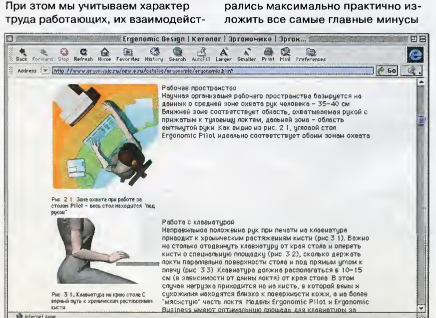
Наверняка вами было потрачено много времени на то, чтобы продумать планировку комнаты или офиса. Возможно, посмотрев на наши столы и их габариты, вы встали в тупик. Мы можем натолкнуть вас на новые идеи, направить мысли в нужное русло с помощью материалов по застройке помещений нашей мебелью. Ведь мы знаем, что наши модели имеют большую полезную площадь при меньшей площади рабочего места, а планировка офиса нашими просторными столами позволяет разместить на 1-2 рабочих места больше, чем в традиционном случае с офисной мебелью. Каким образом? Об этом можно узнать в соответствующем разделе.

3. Планировка помещений.

На примере конкретной планировки мы показываем, как можно создавать комплексные рабочие места и многоместные офисы. Но на этом мы не останавливаемся: если вы испытываете трудности с планировкой своих рабочих мест, то можете прислать нам размерную схему помещения и мы предложим несколько вариантов застройки. При этом мы учитываем характер труда работающих, их взаимодействие и общую динамику офиса. Для таких расчетов нужно обязательно опираться на основы эргономики. Мы не делаем секретов из того опыта, который накопили и знаний, которые получили. Квинтэссенция этой информации находится в разделе “эргономика”.

4. Статьи и материалы по эргономике.

Для тех, кто не понимает, зачем мы придумали и выпускаем такую компьютерную мебель, мы организовали раздел с серией статей по практической эргономике. Здесь нет утомительных заумных материалов о том, как страдает кровеносная и сердечно-сосудистая система человека от неправильно организованного рабочего места. Мы постарались максимально практично изложить все самые главные минусы традиционной офисной мебели и компьютерных стоек для оборудования, которые продают под видом компьютерных столов. Кроме того, в доступном и сжатом виде здесь можно найти основы эргономики рабочего места.



Однако после просмотра всех материалов у вас могли остаться вопросы, на которые вы не нашли ответа. И для таких случаев у нас есть сюрприз.

3. Вопросы и ответы.

Этот раздел содержит наиболее часто задаваемые клиентами вопросы и ответы специалистов на них. Не обходите этот раздел стороной, если у вас нет конкретной проблемы или вопроса: пролистав наши странички вы наверняка найдете полезную информацию, которая подходит к вашему случаю.

Ну а если у вас все-таки остались вопросы, задайте их через интернет и мы развеем ваши сомнения или разрешим проблему.

Мы говорили о том, что интернет-магазин имеет ряд недостатков по сравнению с обычной схемой торговли. Однако он имеет и неоспоримые преимущества: в любое время дня и ночи клиент может получить именно ту информацию, которую хочет получить. В этом смысле сайт является своеобразной энциклопедией, позволяющей со всех сторон исследовать продукт.

Если же вы хотите своими глазами увидеть компьютерную мебель нового поколения и наш сайт укрепил вас в этом желании, милости просим на наш сайт: www.ergonomic.ru.

CHEATS

Юрий Катков

Star Trek: Deep Space Nine - Dominion Wars

Когда вы направляете видеокамеру на какой-либо вражеский корабль, можно нажать [Ctrl]+[Shift]+[Del] и таким образом нанести ему повреждения.



SimEarth

Изменить уровень Мирового Океана: держите нажатой кнопку [Option] в меню редактирования (Edit Menu), затем выберите опцию понижения/повышения (Raise/Lower) уровня земли. Появится дополнительная опция понижения/повышения уровня Мирового Океана.

Получить много денег: наведите курсор мыши на панель инструментов (toolbox) и напечатайте слово "fund".

Различные широты: напечатайте "rand" в меню с картой.

Роботы: взорвите атомную бомбу в городе Нанотехнической Эры (Nanotech Age). Все уцелевшие роботы уйдут из города и будут существовать как отдельные формы жизни.

Разровнять землю: напечатайте "SMOOTH" (именно большими буквами) во время игры.

Скрытые предметы: поставьте игру на паузу и напечатайте "motherearth".

Moorhuhn 2

Когда время на таймере игры почти кончилось, нажмите [Alt]+[Tab] (при этом игра свернется и вы попадете в Windows). Подождите несколько секунд (на пару секунд больше, чем время, которое оставалось на таймере перед тем, как вы нажали [Alt]+[Tab]) и нажмите опять [Alt]+[Tab], чтобы вернуться в игру. Теперь таймер идет в обратную сторону! Вы можете оставаться на уровне, пока время опять не кончится, а потом повторить всю процедуру заново. Иногда игра вылетает через 15-20 секунд после проделывания всех этих операций, но обычно все работает нормально.

Operation Flashpoint (Demo)



Неуязвимость: начните миссию. После того как в деревню подошли танки и командир объявил эвакуацию на пляж, следуйте за ним; найдите вертолет и садитесь в него. Подождите несколько секунд и выпрыгивайте из вертолета до того, как ваш персонаж начнет кричать о том, что вертолет атакуют. Вы получите неуязвимость и сможете ею пользоваться до конца уровня.

Примечание: проверено только в демо-версии 0.36

The Mummy

После начала уровня нажмите [Esc] и выйдите из игры. Зайдите в меню "Replay Level" -> "Bonus Game Modes" и вы получите запрос на ввод пароля. Теперь вводите следующие коды:

w,a,w,d,d,s,s,a – получить все оружие;

d,s,d,a,w,s,a,s – получить бесконечный боезапас;

w,w,s,w,d,a,a,d – бесконечные жизни;

s,d,w,w,a,d,s,a – режим Бога.

Atlantis: The Lost Empire - Trial By Fire

Во время игры нажмите [Alt]+[`] для того, чтобы войти в режим кодов. Введите один из следующих кодов, затем опять [Alt]+[`]:

all tools 1 – получить все предметы;

fly 1 – режим полета.

Empire of the Ants

Чтобы открыть доступ к вводу кодов, запустите игру с параметром "/11" (без кавычек). Во время игры нажмите [F11] для входа в чит-меню и вводите следующие коды:

showmap – открыть карту;

marche – "заморозить" всех муравьев;

WinLevel – выиграть уровень;

Loselevel – проиграть уровень;

wannaFood – получить много еды;

Disco – устроить в вашем муравейнике дискотеку.

Пример командной строки для запуска игры: C:\Ants\Ants.exe /11

Desperados:Wanted Dead or Alive.

Чтобы войти в чит-меню, во время игры нажмите [Shift]+[F11], после этого можно вводить любой из следующих кодов:

TIMELESS – альтернативный режим паузы;

MEDIC – вкл. / выкл. показ подсказок по прохождению игры;

WHATS MY DESTINY – вкл. / выкл. показ коротких подсказок и советов по прохождению текущей миссии;

POWERMAN I – получить все оружие;

SHOW ME ALL – показать все объекты;

SCHNEIDER – закончить текущий уровень;

JACKAL – получить всю амуницию;

HOLLOW MAN – вкл. / выкл. невидимость;

CLINT – победить.

Дальнобойщики 2

Поставьте игру на паузу и вводите следующие коды:

slmap - открыть все дороги;
slfullup – заправиться;
slturnup - получить Turbo;
slrecover - дает 5 бесплатных восстановлений нажатием [Ctrl]+[F5];

freerecover - то же самое, что и slrecover;

hardtruckisthebest - деньги и лицензия;

wininalottery - то же самое, что и hardtruckisthebest;

openallroads - открыть все дороги;

advancemap - видеть на карте спрятанные контейнеры;

freerepair - ремонт нажатием клавиши "бэкспейс";

slrepair - ремонт нажатием клавиши "пробел";

fillup - бесконечное горючее;

minesoff - все мины исчезают;

slallcheats - получить лицензию, немного денег и возможность покупать легковые автомобили (BMW, Fiat, Газель "люкс" и пр.). Легковушку можно купить только из грузовика (не пытайтесь купить легковую из легковой).



На легковых автомобилях тоже можно перевозить грузы;

turbine - изменять прижимную силу и ускорение следующими комбинациями клавиш:

[Ctrl]+[1] - вперед

[Ctrl]+[2] - назад

[Ctrl]+[3] - вверх

[Ctrl]+[4] - вниз.

Примечание: в зависимости от версии игры, некоторые коды нужно вводить с большой буквы или даже все слово большими буквами.

Anachronox.

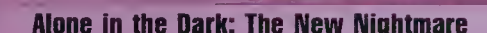
Откройте в любом текстовом редакторе файл "Default.cfg", который находится в директории \Anachronox\anox\data\CONFIGS\. Найдите в нем строку "set debug 0" и измените ее "set debug 1" (это включит режим отладки в игре). Во время игры нажмите ~ и вводите любой из следующих кодов:

invoke 1:86 – вызвать чит-меню;

battlewin – выиграть битву;

noclip – включить режим прохождения через стены.







Alone in the Dark: The New Nightmare

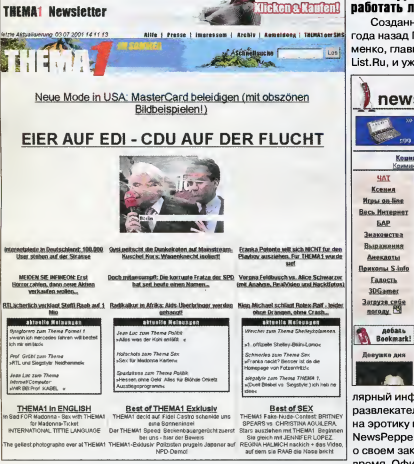
В игре за Carnby: после того, как вы выйдете из поместья, начнется видеозаставка, в которой вы встретите некого Edenshaw. В конце ролика он даст вам возможность сохраняться. Если сохранить игру сразу после того, как кончится заставка, а потом тут же загрузить этот сейв, заставка начнется заново, что даст вам еще одну (или даже несколько) "сохранялку", которые можно будет еще раз использовать, чтобы получить еще сейвы, и так далее...

НОВОСТИ

Пьяный Лев

Немецкие online-журналисты согласны на проституцию?

От журналистов немецкого сетевого издания TEMA1.De во всеуслышанье поступило предложение, адресованное своим читателям, об обмене билета на предстоящий концерт Мадонны в Берлине на секс с одним из членов редакции.



По дошедшим до нас сведениям, в редакцию уже поступило 12 заявок с фотографиями в голом виде от мужчин, высказывающих желание заняться сексом с журналисткой издания Шелли Мастерс. Помимо того, с предложениями обратились шесть женщин, имеющих виды на журналистов мужского пола, и четыре гомосексуалиста, также располагающих огромным желанием сблизиться с мужской частью редакционной коллегии.

Все билеты на концерт были проданы еще в апреле в крайне короткий срок и по рекордной для Германии цене - в 110 долларов.

По мнению издателя Берна Хаузингера, ничего противоправного в этих действиях нет по той простой причине, что "никто никого не принуждает". Журналисты сами изъявили желание на столь необычный бартер, а читатели сами хотят секса с журналистами издания. "Причем в Германии проституция легальна", - подытожил издатель.

И все же пока журналисты только выбирают партнера по бартеру. О результатах обещано сообщить дополнительно.

NewsPepper.Ru летом работать лень

Созданный чуть более года назад Германом Клименко, главным идеологом List.Ru, и уже широко популярный информационно-развлекательный с уклоном на эротику интернет-сайт NewsPepper.Ru объявил о своем закрытии на летнее время. Официально редакцию отправили в отпуск, но, исходя из шпионских сведений, оную вроде бы вообще разогнали. Это объясняется убыточностью ставшего безумно популярным в первой половине 2001 года сайта и рождением нового развлекательного проекта Rax.Ru. По словам Германа, в настоящий момент проблема в интеграции этих двух проектов, что, в свою очередь, оставило добрую часть пользователей без интересного ресурса.

Новые рекламные методы посягают на приватность пользователей

Всеобщий кризис рекламного бизнеса в Интернете вынуждает разработчиков выдумывать все более и более изощренные методы продвижение продукции и технологий. Однако практика показывает: чем изощреннее рекламный метод, тем больше он раздражает среднестатистического пользователя.

Австралийской компанией Reva Networks был предложен новый способ навязывания пользователям рекламы посредством электронной почты. Ее продукт, программа Admail, позволяет встраивать рекламные послания прямиком в тело электронного письма, получаемого пользователем от своих знакомых переписчиков.

По сообщению исполнительного директора компании Reva Networks Роберта Пикапа, "модифицирование" письма рекламным блоком осуществляется по договоренности с администрациями POP-серверов и бесплатных почтовых веб-серверов. "Рассылка отдельных рекламных писем (спама) малоэффективна, поскольку такие письма зачастую удаляются еще до прочтения. В случае же встроенного в письмо рекламного послания вероятность того, что пользователь прочтет обращенную к нему рекламу и откликнется на нее, повышается", - сообщил г-н Пикап.

Помимо этого, по уверению разработчиков, подобный способ доставки рекламы подразумевает под собой "прицельность", то есть рассылку каждому пользователю той рекламы, которая ориентирована на его личные вкусы и нужды. Некоторыми аналитиками было предположено, что идея встраиваемых блоков будет расценена пользователями как нарушение прав их личной приватности, а потому компанию Reva Networks могут ожидать юридические сложности с дальнейшим использованием подобных изощренных рекламных технологий.

Чем же в действительности обернется новая рекламная выдумка для своих создателей, покажет время.

Сетевые версии статей грозят обернуться миллионами

Согласно постановлению Верховного суда США, газеты и журналы не имеют права на опубликование на своих сайтах электронных версий материалов внештатных авторов без их разрешения. По сообщению Bloomberg, суд признал, что New York Times, Reed Elsevier, Lexis/Nexis, Newsday, Time Warner и другие компании нарушают авторские права, когда выкладывают в Сеть электронные версии статей, первоначально появившихся в бумажных изданиях. Примерно в середине 90-х издатели взяли за правило включение в контракты с внештатными авторами отдельного положения относительно электронной версии. Поэтому решение суда адресовано в основном тем текстам, что были выложены в Интернет до того времени, когда подобные условия не оговаривались заблаговременно.

Однако же Верховный суд не стал настаивать на ликвидации электронных версий статей с сайтов, компакт-дисков и других носителей информации. Вместо этого компаниям и "оскорбленным" ими авторам предложено договориться о механизме компенсации средств за электронные версии, что может означать миллионы долларов прибыли для авторов.

Однако нашелся еще один слой пользователей, вставших на сторону издателей. Ими оказались историки, заявив, что такое решение суда только ухудшит доступ к историческим документам. На что со стороны журналистов был ответ, что вознаграждение авторов гораздо важнее каких-то там надуманных проблем.

Формат MP3 терпит модификации в лучшую сторону



В прошлом месяце французская компания Thomson Multimedia и германский институт Фраунгофера (www.iis.fhg.de) представили публике новый формат цифровой аудиозаписи, именуемый MP3Pro. Характерные отличия нового музыкального формата от остальных заключаются в наибольшей компактности файлов: при том же качестве звучания файл в формате MP3Pro занимает места в два раза меньше MP3, что особо значимо для пользователей, имеющих хобби скачивать музыку при низкоскоростном соединении с Интернетом, а также для всех пользователей MP3-плееров.

И все же, несмотря на все видимые преимущества нового формата, его разработчики не стали удаляться слишком далеко от прочих производителей цифрового ПО. Файлы нового формата будут поддерживаться и старыми mp3-плеерами, такими как Winamp, правда, с некоторым искажением в качестве звучания. Это объясняется тем, что разработчики старались обеспечить как можно более качественный звук, максимально приближенный по своим параметрам к звучанию аудио-CD. Новый формат использует для передачи звука два потока данных, из которых старые проигрыватели воспринимают только один. Однако музыкальные файлы в старом MP3-формате будут воспроизводиться новыми проигрывателями без помех и изменений в качестве.

Несмотря на широкую тестовую акцию нового формата и признание его великолепным, о его поддержке в новых программных обеспечениях не было объявлено ни одной компанией.

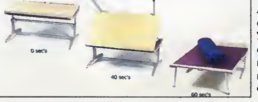
Бесплатные демонстрационные версии программного обеспечения для проигрывания и оцифровки музыкальных произведений в новом формате можно скачать на официальном сайте Thomson Multimedia по адресу www.thomson-multimedia.com.

Besk – новое решение для законченных трудоголиков

Находчивый англичанин Энтони Дикси придумал устройство для наименьшего путешествия работящего гражданина от рабочего места до уютной постели. Мистером Дикси был придуман и разработан офисный стол, способный в течение минуты превратиться в двуспальную кровать. Изобретателем было дано и имя своему детищу – besk. Что является нечто средним между "bed" (кровать) и "desk" (рабочий стол).

Мысль об усовершенствовании офисной мебели посетила мистера Дикси, когда он пытался превратить свой небольшой домашний кабинет в комнату отдыха для остающихся на ночь гостей. Над изобретением Дикси трудился в течение двух лет в сотрудничестве с мебельным дизайнером Дэвидом Ли.

По представлению мистера Дикси, массовый выпуск нового изобретения начнется в январе следующего года. Стоить новейшее достижение дизайнерской мысли будет ориентировочно 650 фунтов стерлингов, что составляет приблизительно 918 долларов США. Уже в настоящее время любой житель Великобритании может приобрести подходящий ему по размерам, изготовленный по индивидуальному заказу Besk на официальном сайте www.besk.co.ua.



Как это обычно случается, новое изобретение вызывает бурю оптимизма далеко не у всех. По мнению психолога доктора Роберта Янга, британцы и так слишком много времени проводят на работе, подвергая свою психику нескончаемому стрессу. Если же установить в офисе столы, без особого труда трансформирующиеся в кровати, то и без того травмированное психологическое состояние британских трудоголиков ухудшится еще больше. "В том, чтобы поспать разок-другой в офисе, нет ничего предосудительного, - рассказывает доктор Янг. – Однако возможность поспать с удобствами может буквально засосать офисного работника. Помимо этого, есть еще и опасность, что работодатели начнут рассматривать модели Besk как весьма выгодное вложение средств. Достаточно будет установить их в офисах, и сотрудники станут проводить на работе значительно больше времени".

Помните: несложные пароли лишь облегчают задачу грабителям приватной информации!

Согласно исследованиям британской компании CentralNic, 47 процентов компьютеризированных британцев используют в качестве пароля свое собственное имя или фамилию, 32 процента – название любимой футбольной команды или имя какой-нибудь знаменитости. Случается, однако, и еще хуже – некоторые компьютерщики используют какой-либо единственный символ или используют нулевой пароль, то есть, оставив поле запроса пароля чистым, просто нажимают клавишу enter.

Исходя из комментариев News Factor, многие пользователи воспринимают введение пароля скорее как способ идентификации личности, нежели как метод сохранить конфиденциальность каких-либо данных. Опасность, вытекающая из такого отношения к хранению информации, более чем очевидна. Воспользовавшись специальной программой простейшего перебора и подстановки самых распространенных имен, фамилий, а также всех одиночных символов, можно легко получить доступ к чужой информации. Ужаснее того, как показало исследование, что отношение пользователей к своим личным и корпоративным данным ничем не отличается: один и тот

же пароль используется и на личной странице, и на корпоративном сайте, и в личном ноутбуке, и на офисном компьютере. Таким образом, пользователь может нанести ущерб не только личным, но и корпоративным интересам.

Удачнее всего будет использование совершенно незамысловатых наборов, состоящих как из маленьких и больших букв, так и из цифр. При всем при этом было бы не лишним твердо запомнить данный набор и никогда не переносить оный из памяти на бумагу или электронный документ.

Cryptobox на страже угнетенных и несвободных людей мира

По утверждению создателей, новая конспирологическая P2P-система Cryptobox способна не только шифровать сообщения, но и прятать их в потоках фальшивых данных и потому не боится даже прослушивающего ПО ФБР.

Cryptobox является последовательницей породы peer-to-peer и визуально напоминает такие сервисы, как Napster, FilePortal или Gnutella. Пользователи загружают программу, связывающую компьютеры, соединяющиеся с сетью Cryptobox, и получают по индивидуальному ID. Уже с помощью него пользователи могут находить друг друга, общаться и обмениваться файлами. При всем этом пользователям нет необходимости мучить себя шифрованием – система сама шифрует сообщения, периодически меняя ключи. Вдобавок между двумя компьютерами периодически происходит обмен потоками фальшивых данных, что по изначальной задумке должно сбивать перехватчика с толку, какое же сообщение расшифровывать. Таким образом, Cryptobox позволяет скрыть даже адресата, отправившего сообщение.

По сообщению News Factor, группа разработчиков уже протестировала Cryptobox в сочетании с системой моментального обмена пейджинговыми сообщениями (аналог ICQ). В эксперименте участвовало 40 “живых” пользователей и 200 виртуальных, роль которых выполняли программы-боты. Официальный выпуск программы намечен на конец 2001 года.

Однако создатель новой криптологической сети Николай Бобик, профессор университета Оттавы, не делает заявлений, будто его Cryptobox гарантирует “стопроцентную защиту”. По словам профессора, все, кто выступает с таким лозунгом, – шарлатаны. “Мы лишь придумали новую систему барьеров, которую нужно будет преодолеть атакующему. Конечно, существует возможность взломать и Cryptobox, но для этого придется использовать экстраординарные ресурсы,” - заявил г-н Бобик.

В частности, профессор полагает, что новой конспирологической сети не составит труда скрыть данные от системы электронного слежения ФБР, известной как Carnivore. По словам г-на Бобика, он начал разрабатывать новую систему защиты по причине повышения уровня цензуры в сети Интернет. Разработчики посвятили Cryptobox всем угнетенным и несвободным людям мира.

Ознакомиться с новым продуктом на деле можно, скачав дистрибутив по адресу cryptobox.sourceforge.net.

Поиск рабочего места online

Пьяный Лев
herrlev@comundo.de

Кто сказал, что лето по определению не бывает утомительным? Наверное, опять кто-то из умных, и на этот раз однозначно ошибся. Когда надоело мороженое и развлечения в Интернете, более половины друзей поразъехалось по песчаным пляжам солнечных островов, у тебя в кармане клоп повесился и близлежащая речка-вонючка ну никак не манит своей прохладой, тут наступает оно – утомление от безделья. И на какие только действия не способно оно подвигнуть юношу... Вплоть (о, ужас!) до поиска работы.

Наличие незанятых промежутков времени и относительной “пустоты” дырявых карманов любого здорового человека побуждает к поиску какой-нибудь мало-мальски престижной конторы, где бы и по работе требовали немного (лень у нас у всех в крови) и оплату труда производили качественно. Утопия? Возможно, но стремиться к тому самому все же не вредно. Чем удобна в этом отношении сеть Интернет, так это наличием крупных и - что самое главное – всегда “свежих” онлайн-центров по поиску/предложению вакантных мест. Не имеет смысла и рейд в ближайший журнальный шалаш с целью захвата свежей версии очередного клона “Работы для Нас”, так как самые крупные и стабильные из них уже обзавелись бесплатной интернет-версией.



Зайдя на любой из ресурсов по трудоустройству онлайн, главное - не паниковать и не теряться. Грамотная база всегда строится по двум направлениям: спрос (поиск сотрудников рекламодателями, имеющиеся вакантные места) и предложения (поиск вакантных мест возможными сотрудниками). Вернее будет вести “окучивание” сразу по обоим, так как для поиска недостающего сотрудника в сжатые сроки компания иногда предпочитает лишь фильтровать имеющиеся предложения, а не размещать на определенный срок свои вакансии. Не всегда, но бывает.

Визитной карточкой всегда являлся и является документ, содержащий краткий трудовой путь соискателя, проще говоря – резюме. Неаккуратно и неграмотно оформленная “визитка” не сулит ничего приемлемого для деловой, уверенной в своих силах личности. Потому ниже вам предлагаются мои выводы по составлению резюме, вымученные на собственной пушистой шкуре.

Подавляющее большинство попадавшихся мне на глаза вспомогательных материалов по написанию качественного резюме советуют прежде, чем приступить к написанию первых строк, задаться двумя простыми, но в то же время и довольно хитрыми вопросами “Who are you? And What you want?”. С последним, думаю, проблем возникнуть не должно. В помощь приведу парочку вариантов: много денег и мало работы (красиво, не правда ли?); достойно денег и можно даже капельку труда (менее привлекательно); и денег, и работы поровну (почти геройство); никаких денег (!), труд до



седьмого пота и океан славы (маньячество, стоит расценивать не больше, как шутку). С этим разобрались. Касаемо первого вопроса, я предлагаю его рассмотреть под более острым углом "Who is it?". Да, именно так, попытайтесь отнестись к себе как к товару. Нет, не рабочей силе, а именно как к товару, который отнюдь не дешев, и доказывать вам это предстоит всеми дозволенными и даже иногда недозволенными (кто посмел подумать о сексе ради карьеры?) средствами. Картину именно такого рекламного проспекта мы сегодня и попробуем нарисовать.

Составление резюме

Стартовая часть

Указывается имя, фамилия, отчество и название приобретенной профессии ("специалист в области...", "профессиональный дизайнер", "курьер с опытом работы в...", "квалифицированный специалист по...", а никак не "профессиональный дармоед с многолетним стажем"). Если резюме выполняется в html-формате, будет не лишним вставить личное фото. Само собой, не то, где вы в пьяном виде валяетесь вместе с вашими не менее пьяными друзьями, а официальное, оптимальнее всего - с паспорта.

Шапка

Если вас вообще привлекает использование данного параметра, практичнее будет написать совсем просто "Резюме".

Поставленная цель

Здесь вы должны определить рамки интересующих вас вакансий. Выделить те рабочие места и заработки, что могут вполне удовлетворить ваши требования. Стоит ли оговариваться, что запрашиваемая вами должность должна быть технически подкреплена в случае ее получения? Исходя из ваших навыков, покажите максимально варьируемый и широкий перечень интересующих вас вакансий. Помните, работодатель заинтересован в разноплановых сотрудниках (чтобы и менеджмент знали превосходно, и кофе умели заваривать ничуть не хуже).

Не стоит перегибать палку в графе "заработок", благоразумнее с вашей стороны будет указать пункт "от n$ в месяц", где "n" совсем скромная циферка. Временной срок лучше указать именно как месяц, а не неделю и уж тем более дни. Не многие работодатели согласны вести еженедельные заработанные выплаты, а пересматривать свои установки даже ради очень неплохого специалиста мало кто захочет, причем из одного лишь принципа "сегодня мы идем ему на уступки в этом, завтра он потребует от нас уступок еще и в том". Словом, правило "в чужой монастырь со своим уставом не ходят" все же терять из виду не стоит.

Контактная информация

Ваше полное имя (бывает смешно до слез, когда во вполне состоятельном резюме квалифицированного специалиста в какой-либо серьезной области в графе контактной информации указывается неполное имя вроде Ваня или Гриша, не говоря уже об абсолютно комических "Ванюша" или "Гришка", прошу принять к сведению), адрес (как правило, домашний), номер телефона (включая код города и страны, если речь идет о международной переписке) и e-mail, если таковой имеется (вполне допустимы номера мобильных телефонов и пейджеров).

Образование (в обратном хронологическом порядке)

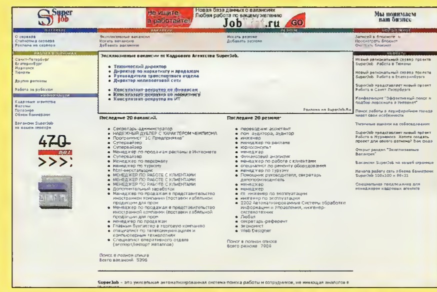
Следует обязательно использовать периодичные даты. Например, "кандидат наук с 1997 г., аспирантура 1992-96 гг., вуз (с названием факультета) 1987-1992 гг.". Следует указывать все, что имеет отношение к вашей специальности и занимаемой должности (если таковые имеются): оконченные курсы, сертификаты, дипломы, аттестаты. Среднюю школу можно не указывать, а вот об аттестатах с отличием упомянуть стоит. К слову сказать, особое внимание этой графе необходимо уделять для поиска серьезных профессий. Для искателей, метящих в курьеры, авторы, веб-дизайнеры и прочие творческие профессии особо волноваться не стоит. А о чем все-таки стоит – читать несколько ниже.

Трудовой опыт (в обратном хронологическом порядке)

Это самая важная деталь в вашем резюме, потому постарайтесь уделить ей как можно больше внимания. Рабочие места следует украшать датами (поступление и увольнение), не забывая указывать наименование организации, занимаемую должность (в том случае, если происходил карьерный рост, их может оказаться несколько) и перечисление выполняемых обязанностей. Не стоит включать в список слишком старые рабочие места, а также те места, долго на которых вы не задерживались. Помните, никто и никогда не пишет в этой графе причину увольнения с того или иного места. Потому как, во-первых, это не совсем этично, во-вторых, при определенных обстоятельствах может вызвать бурю сомнений в голове работодателя и, в-третьих, звучит довольно некрасиво.

Навыки работы

Здесь указываются те плюсы, что характеризуют вас как состоятельного работника, но не имеющие отношения непосредственно к вашей специальности. Например, наличие водительских прав, умение правильно настроить модемное соединение, знание



компьютерного "железа" или талант быстро выкручивать электрические лампочки.

Это именно та составляющая часть, на которой могут с легкостью "отыграться" претенденты на должности курьеров, авторов и веб-дизайнеров. Учитывая тот факт, что сии профессии довольно самобытны, то и способности к оным оцениваются, как правило, не дипломами да сертификатами, а тем, что зовется натурой, т.е. предоставлением выполненных работ. Курьеры, конечно, не многое смогут продемонстрировать наглядно, потому претендентам на эту профессию необходимо максимально разрекламировать личные человеческие качества, как то: исполнительность, ответственность, мобильность, сообразительность, хорошая ориентировка в городе, отличная память.

Однако и перегибать палку в то же время не стоит, дабы не напугать своими совершенствами работодателя.

Дополнительно

Графа, в которой можно с успехом показать себя именно как индивидуальную личность вне рабочего времени. Попробуйте описать свое хобби, членство в различных клубах и прочее. Скажем, факт членства в Московском Клубе любителей американской линии кино 70-х может что-то рассказать о ваших изысканных вкусах. А вот фэн-клуб группы Marilyn Manson вряд ли будет оценен работодателем как достойный фактор специалиста.

Возможность предоставления рекомендаций с прежних рабочих мест

Пояснять, в общем-то, и нечего: когда увольняешься (а еще лучше за несколько недель до увольнения), не лишним будет попросить босса о рекомендации...

Впрочем, в нынешнее время это почти не работает.

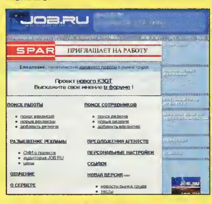
Содержание конкретного резюме зависит прежде всего от того, куда (в какую страну, структуру, организацию) оно будет направлено. У каждого города, не говоря уже о странах, имеется свой, в чем-то очень не похожий на остальные, менталитет. Под него-то вам и предстоит подстраиваться, а оказать неоценимую помощь в решении этой действительно непростой задачи может ресурс www.worlds.ru и ему подобные.

В случае, если в будущей профессии потребуется знание определенного иностранного языка, будет не лишним составить резюме и на нем. Теперь что касается "тестирования" свежеиспеченного резюме на предмет читабельности. Есть два варианта: попросить кого-либо из близких о его прочтении и осмыслении или отбросить текст на день-два, чем-нибудь заняться и после взглянуть на буквы свежими глазами.

Оформление и шрифт текста должны быть предельно простыми, легко восприниматься. Даже если вы пишете в html, не стоит увлекаться его широкими возможностями.

Если вдруг повезло, и вас пригласили-таки на собеседование... Здесь я посоветовать не могу. Оффлайн – не моя специальность (но если вам повезло, и местом собеседования был определен www-чат, пишите лично, постараюсь помочь).

Работодатели – это отнюдь не самостоятельный слой общества. И сам термин как таковой не несет в себе ничего, кроме примитивного "я человек, готовый поделиться с тобой деньгами в обмен на услугу". Исходя из этого, можно сделать законный вывод: чтобы вас приняли, необходимо понравиться не только в качестве квалифицированного специалиста, но и с человеческой стороны ничуть не меньше.



Наглядный пример

Некрасов Олег В.

Квалифицированный специалист в области компьютерного программирования

Поставленная цель

Ищу работу на должности системного администратора или программиста в стабильной московской компании. Удовлетворительная зарплата от $1000/месяц.

Контактная информация

Домашний телефон: (095)921-*040

Домашний адрес: город Москва, ст. м. Беляево

e-mail: mail@4mail.ru

Олег

Образование

1991-1997 Московский Государственный Авиационный Институт (МАИ) кафедра "Автоматизированные системы управления". Диплом с отличием.

Дипломы об окончании корпоративных курсов: Oracle, Unix, Shell, C, SQL, Forms 4.0, SDL, организация разработки программного обеспечения, обзор телекоммуникационных технологий, сети SDH.

Удостоен сертификатов: Certified Master C Programmer, Certified Unix C Programmer, Certified Perl Programmer от www.brainbench.com (ID#551488).

Трудовой опыт

Более 5 лет опыта работы программистом в различных коммерческих областях. Помимо того, имеется опыт работы аналитиком и системным администратором.

Основные языки программирования C++ и Assembler, операционная система Unix, базы данных Oracle. Большой опыт разработки пользовательских интерфейсов, баз данных, приложений клиент-сервер.

Есть опыт работы за рубежом (Германия, 1,5 года).

Навыки работы с языками программирования: C++ 2,5 года; C 5 лет; SQL 4 года; HTML 2 года; JavaScript 1,5 года; Pascal 4 года; Assembler 3 года; Basic 1 год.

Навыки работы со средствами разработки: Borland C++ 3 года; Borland Pascal 3 года; Oracle Forms 4.0 2 года.

Знание протоколов: TELNET; HTTP; TCP/IP.

Знакомство с операционными системами: MS DOS, Windows 9x, Windows NT, Windows 2000, Linux, Sun OS, HP-UX.

Прочие навыки

Располагаю водительскими правами, свободно владею английским и немецким языками.

Личные качества: хорошо развито чувство ответственности, сообразительный, легко обучаем в работе, усидчив, надежен.

Дополнительно

Хобби – разработка пользовательских ПО, постоянный участник московской конференции программистов.

Имеется возможность предоставления рекомендаций с прежних рабочих мест.

Конец

И напоследок публикую краткий список самых популярных и часто посещаемых центров по трудоустройству в сети и желаю искренней удачи!

www.job.ru
www.rabota.ru
www.joblist.ru
www.km.ru/job
www.job-today.ru
www.zarplata.ru
www.hro.ru
www.superjob.ru
www.profy.ru
www.jobcity.ru


Z-ZONE
Oops!...
I did it again...
мы снова сделали это

Константин Подстрешный

Лариска-барбариска



От автора. На Tomb Raider The Movie мы пошли всей редакцией - я и Бойко. То есть сперва-то на просмотр собиралосьлось человек двадцать, но потом череда случайных событий постепенно вырывала из наших стойких рядов авторов, верстальщиков и редакторов, пока не остались только я и Главный. И вот двое наименее везучих людей редакции пошли на премьерный показ в "Победу".
Время, остающееся до сдачи номера, следует проводить с пользой, скажем, поехать на Митинский рынок - пополнить коллекцию мышиных ковриков. Вместо этого я читал десятки статей, написанных людьми, которые никогда не играли в Tomb Raider. Лазил по форумам фанатских сайтов, смеялся над наивными "они испортили светлый образ Лары" (исполнительница главной роли и режиссер никогда не играли в TR, правда, последнему "один продюсер из Paramount прислал кассету с прохождением TR, и он ее почти всю посмотрел"). А главное, узнал много нового, например, то, что откормленная девочка, изображающая Лару Крофт в детстве, – дочь одной из солисток группы All Saints (правильно, двигать детей в шоу-бизнес с детства надо).

Предположим, что вы никогда не играли в Тамбовского Рейдера, никогда не лазили на официальный сайт Eidos за порцией воллпапперов и даже никогда не видели голую Пам Андерсон с головой Лары Крофт. Другими словами, вы среднестатический обыватель, который искренне верит, что наиболее точный перевод Tomb Raider на русский "расхитительница гробниц". Поэтому, решив пойти на сеанс, мысленно приготовьтесь к тому, что вам покажут фильм про странную девушку, которая любит прыгать, изредка помахивать сотовым телефоном Ericsson (спонсор фильма) и закрывать бОльшую часть экрана своей грудью. У Анжелины Джоли замечательный бюст, но маниакальное нежелание застегивать куртку в условиях вечной мерзлоты смотрится подозрительно. Другая, менее интересная часть, фильма наглядно демонстрирует нам прогресс, который произошел с графическими станциями за последний год. Это, собственно, и все, что вам нужно знать, если вы узнали про Анжелину Джоли из рекламы.

А раскрутка, которой подверглась Анжелина в течение года, просто поражает своим размахом. Кажется, все уже знают, сколько шрамов и татуировок у нее на теле, как плохо сейчас ее первому мужу и как хорошо второму. Джоли быстренько припомнили, как в детстве она рисовала гробики и говорила, что мечтает открыть собственное похоронное бюро. Не важно, что с археологией мало общего, главное - работает логическая связка: гробница-гроб-мертвяк. Наверное, по этой же причине на ларискином ремне появилась дешевая бляха с черепом.

Анжелина знала, что в фильме придется много прыгать и бегать, и она заранее решила привести себя в форму. Посещать спортзал ей было не в кайф, поэтому она просто решила почаще заниматься любовью. Это не я пошлю, это цитата из многочисленных, но не очень умных речей самой Анжелины. Нетрудно было догадаться, что вся эта шумиха с лихвой окупится.

Как это ни парадоксально, меньше всего денег досталось компании Eidos, по сообщению The Times она странным образом упустила шанс сорвать банк в связи с успешной раскруткой фильма про томбограбительницу. Ожидается, что сумма, полученная от проката фильма в кинотеатрах, окажется в районе 300 миллионов долларов (в США за три недели уже собрано 102$ млн.). Eidos же уступила студии Paramount права на экранизацию игры всего за 1 миллион, не оговорив при этом никаких роялти. Прав-





▲ Я крутая и потная



да, ей должны перепадать проценты от продажи всевозможной атрибутики, связанной с фильмом. Расчет Eidos на дальнейшую раскрутку темы также пропадает попусту, поскольку одновременно с фильмом не было зарелизено ни одной новой TR игрушки.

Гораздо сложней со второй частью наших читателей, которые еще помнят рекламу Voodoo с Ларой Крофт, не говоря уже об отдельных индивидуумах, которые играли в Tomb Raider. Прежде всего, забудьте про сюжет игры, к фильму игра вообще отношение имеет самое посредственное. Тут никаких гробниц, кроме фамильной могилки Крофта-старшего, тут Лара Крофт ищет две половинки треугольника, управляющего временем, чтобы воскресить своего отца, в чем ей усиленно мешает общество иллюминатов и бывший возлюбленный-археолог.

Одна половинка треугольника потерялась где-то в Камбодже. Лара немножко ездит на джипе, немножко демонстрирует шикарные бедра (к слову, принадлежат они не Анжелине вовсе, а какой-то фигуристой топ-модели) и очень много прыгает. В противовес тропическому лесу нужно было поставить что-либо холодное и желательно заснеженное. Снег, как известно, есть только в России, поэтому Лара за второй половинкой треугольника отправляется куда-то на Камчатку. Чукчи с собаками, русские с красными звездами, неизменными шапками-ушанками и AK74 промелькнут на экране как еще один штамп голливудского кинематографа.

К сожалению, все штампы в один фильм не влезли, поэтому Анжелина уже подписала контракт на два сиквела. Про что они будут - уже ясно: в конце первой части Лара отца не воскресила, треугольник расстреляла, возлюбленный опять же смотался куда-то, только пистолеты ей бедняжке и остались.





Замеченные в фильме ляпы

- В подчинении Лары молодой хакер. Хакер живет на территории поместья в фургончике и собирает роботов. Как он вообще мог попасть в сценарий фильма, повествующий о приключениях археолога-аристократки, совершенно непонятно.

- В середине фильма неожиданно появляется девочка, которая говорит Ларе "иди туда", после чего таинственным образом исчезает. В конце фильма эта же девочка появляется на Камчатке и, сказав "не ходи туда", снова исчезает. Больше девочка замечена не была, и ее появления остается для всех, посмотревших фильм, загадкой.

- Полное несоответствие биографии Лары в фильме и игре. Ее папа не умер, ее мама не умерла, и вообще Лара никогда не служила в спецназе.

- Лара и команда до зубов вооруженных наемников в Камчатский автономный округ прилетают на Чинуках (это такой здоровый палубный вертолет с двумя горизонтальными винтами). Вряд ли на них можно долететь с Аляски, поэтому поднимались с авианосца не иначе, но это не особенно важно. Безусловно, наши пограничные ПВО были чрезвычайно обрадованы визитом археологов и радушно пропустили в воздушное пространство два военных вертолета.

- В конце фильма бойфренда Лары, ткнув предварительно ножиком, засовывают во внутренности большого и по виду очень тяжелого механизма. Конечно, я не очень романтичен, и меня никогда не перемалывала огромная шестеренка, поэтому не могу судить адекватно, но не думаю, что в этот момент мне захочется целоваться.

P.S. За весь фильм - ни одной стойки на руках.

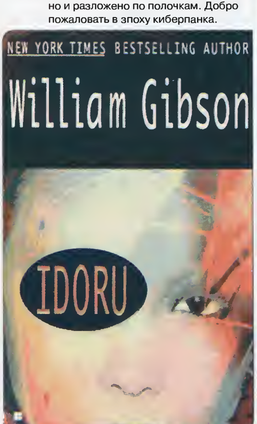
Панк–Эволюция

Александр Аверов – книги и фильмы
Константин Подстрешный – аниме и игры

Крупные корпорации, на самом деле, никак не зависят от отдельных человеческих частиц, составляющих их тело.
Уильям Гибсон

Отрицать то, что мы живем в техногенном мире, не стоит, даже если вокруг вас самой крутой технической новинкой считается компьютер системы "Агат". Исключения из правил существуют всегда, но на фоне общей картины они ничтожны. Кто-то может возразить, что мир стал техногенным еще в те времена, когда Генри Форд построил свой первый завод, но это не так. "Техногенный" - вовсе не то же, что "индустриальный".

Мы живем в техногенном мире, где компьютерные магазины есть почти на каждой улице, а Интернет-кафе открываются даже в тюрьмах. В газетах и на ТВ - реклама Web-сайтов, а шахматный компьютер Deep Blue одерживает победу над Гарри Каспаровым. Не первый год проводятся чемпионаты по сетевым играм. Что дальше? Не станем гадать. Будущее уже давно придумано, структурировано и разложено по полочкам. Добро пожаловать в эпоху киберпанка.



Правильные Книжки

Стиль, именуемый загадочным словом "киберпанк" родился двадцать лет назад, когда увидел свет первый роман **Уильяма Гибсона** "Нейромант". Создавая свою вселенную, Гибсон пошел по классическому пути, в случае удачи всегда приносящему автору славу новатора. Путь этот заключается в совмещении противоположностей, которыми в данном случае стали панк-культура и виртуальные технологии. Вряд ли сам писатель тогда предполагал, чем все это в итоге обернется.

Панка на тот момент в мире было больше, чем достаточно. Тут вам и основоположники стиля Sex Pistols, и Discharge, и The Clash с The Damned, и многие-многие другие. С технологиями дело обстояло посложнее. К слову сказать, лишь в 1981 году был выпущен первый персональный компьютер, а тезка Гибсона, некто **Гейтс** только-только запатентовал MS-DOS. Иными словами, Гибсон предсказал, скажем больше, предопределил появление того, что мы называем виртуальной реальностью.

Но далеко не сразу мир заговорил о Гибсоне и его детище. То есть заговорил, конечно, но пока - лишь мир литературный. Все остальные пребывали в неведении, ибо компьютеры еще десять с хвостиком лет потратили на достижение уровня, достаточного для того, чтобы явить нам киберпанк в одной тысячной его великолепия. Позиционируя свой альбом 1993 года "Cyberpunk", романтичный пункер **Билли Айдл** сказал: "Довольно скоро мир столкнется с новым поколением панков, которые будут шокировать мир не вызывающим видом и поведением, а своим отношением к самым современным моделям компьютеров". Альбом, правда, провалился, но слова блондинчика оказались пророческими, ибо за эти тринадцать лет подросли не только компьютеры, но и люди, которые в юности читали правильные книжки. Самое время для рождения масскульта.



Глубинная сущность киберпанка - эскапизм, уход от болезненной актуальной реальности в сладкие объятия киберпространства - мира виртуального. Внешняя атрибутика - мрачные мегаполисы под задымленным небом. Это будущее, но не столь уж отдаленное. На фоне почерневших от копоти небоскребов разворачивается противостояние между гигантскими корпорациями, не задумываясь, отправляющими на тот свет толпы народу ради своего чистогана, и отбросами общества - "панковской" составляющей понятия "киберпанк" - татуированными хакерами с микрочипами и антисоциальными установками в мозгах.

Киберпанк - ближайший родственник антиутопии. Думаете, люди будущего живут в электронном раю? Как бы не так. В большинстве такого рода произведений Земля представляет собой один сплошной мегаполис с районами Ньюарк, Лондон, Токио, Марракеш, Бомбей и т.д. Бал здесь правят монументальные корпорации-дзайбацу: все эти вечно грызущиеся между собой "Маасы", "Фармакомы", "Мацуситы", "Накатори" и "Металлокорпы". Во главе их стоят бездушные японцы, принявшие на себя обязанности новой "высшей расы". Небо над городом затянуто свинцовыми тучами - результат многолетнего выброса в атмосферу промышленных отходов. Солнце - нечастый гость в этом мире, героям сопротивления удобнее действовать в темноте. Да и огни реклам дзайбацу смотрятся куда эффектнее, когда Солнца нет.

Что же происходит на улицах Сити под покровом почти что вечной ночи? Имплантированные бомжи бороздят просторы компьютерных сетей, отыскивая новые программные коды. На Централ-Драйве продают из-под полы приборы, которые только вчера вечером были утверждены к производству. За пару сотен мегакредитов красноглазый верзила по прозвищу Скиннер охотно раздобудет для вас любую информацию. Если ему не повезет, охранная система изжарит его мозг, навсегда превратив Скиннера в слюнявого идиота. Что поделаешь, виртуальная реальность тоже иногда кусается.

Основной ценностью в мире киберпанка является доступ в киберпространство – глобальную информационную систему виртуальной реальности. У высокопоставленных япошек он есть по определению. Уличные анархисты вынуждены отдавать за него большие деньги. Большинство, впрочем, предпочитает проникать в cyberspace нелегально, с самодельных или украденных машин, рискуя быть раздавленными кибердемонами – охранниками. Они воруют информацию у корпораций, чтобы продать ее их конкурентам или использовать в своих целях. Информация - вторая главная ценность в сверкающем неоновыми огнями Сити. Здесь вам могут отрезать голову, чтобы выкачать память из вживленного в мозг микрочипа, особенно, если вы владеете секретами дзайбацу.

Герои этого мира разделены по классическому принципу "яппи VS. андеграунд"; все остальные – серая фоновая масса, чудовищных размеров толпа, заполняющая улицы Сити. Яппи, само собой, - работники компаний–гидр. Они покупают за деньги чистейшие воду и воздух, носят строгие костюмы и стильные стрижки, делают покупки в дорогих магазинах и собираются за бильярдом в элитных клубах. Другое дело – обитатели Городского Дна. Крашеные башни из волос на головах, одежда из кожи и латекса, фосфоресцирующие и движущиеся татуировки, широчайший выбор наркотиков, из которых героин – самый "лоховской", и, конечно же, имплантанты. На улице можно купить искусственные глаза – линзы (это для тех, кто продал собственные), удвоители и учетверители памяти, накладные мышцы, разъемы для симбиоза с компьютером – перечень далеко не полон.

За столкновением амбиций полярных слоев общества с интересом наблюдают коренные обитатели киберпространства – ИскИны (Искусственные Интеллекты). Там же нашли пристанище мифические персонажи – боги, демоны, сказочные животные, выкристаллизовавшиеся в cyberspace из коллективного сознания человечества.

Киберпанк не всегда сугубо индустриален. В романе **Никс Смит** "Потрошитель" он в довольно грубой форме сращен с фэнтези. Здесь на улицах Сити бесчинствуют мстительные колдуны и тигры–оборотни, а корпорациями заправляют темные эльфы. Гораздо тоньше подобный синтез осуществлен в книге "Доннерджек", венчающей творческий путь великого мастера **Роджера Желязны**. Виртуальная реальность в ней является своего рода "тем светом" для мира людей; в ней нашли отражение все верования, когда-либо существовавшие на Земле, более того – возникли новые, сугубо дигитальные, религии. В центре повествования – заговор виртуальных богов, решивших разом подчинить себе оба мира. Элементы традиционной "героической" фантастики наравне с киберпанком можно найти и в произведениях **Майкла Суэнвика**.

Одним из самых известных популяризаторов жанра является **Брюс Стерлинг**. Его перу принадлежат посвященный компьютерной преступности роман "Крушение хакеров" и еще целый ряд книг футуристической и киберпанковской направленности. Труды Стерлинга образуют один из столпов неоамериканской фантастической литературы. Большинство его книг распространяется через Сеть, вы с легкостью их там найдете.

Есть еще один Брюс, по фамилии **Бетке**. Термин "киберпанк" придумал именно он (в 1983 году). Не следует забывать, что "punk" в данном случае обозначает не гитарные риффы и вымазанные яичным белком волосы Sex Pistols, а упоминавшийся уже "человеческий мусор", людей дна, бандитов и анархистов, которые и становятся нашими аватарами в волнующем мире будущего. Главное отличие Бетке от остальных – его искрометный юмор, помогающий писателю создавать уморительные пародии на киберпанк, высмеивая успевшие сформироваться клише. Но его ирония абсолютно беззлобна и не выходит за рамки жанра. "Вся продукция ЛАФАС разрабатывается в Силиконовой Канаве (штат Вайоминг), а производится в грязных закоулках Макао и Гонконга"... "У меня установилась связь с компьютером. Прошу прощения, коннект с компьютером," – наиболее показательные цитаты.

Что еще нужно знать о киберпанке в книгах

В России главным киберпанком среди литераторов считается Александр Тюрин, автор книжной серии "Космика". Это – киберпанковская история будущего, охватывающая период времени до 2100 года.

Больше имен: **Сэмюэл Дилэни, Нил Стивенсон, Марк Валенти, Мэл Одом.**

Кибер - Кино

Довольно долго у киношников не было материально–технической базы, позволяющей на достойном уровне отразить киберпанковские идеи на зкране. Ежу понятно, что без компьютеров тут не обойтись: виртуальную реальность не сделаешь вручную, как Кинг–Конга. В начале 90-х ситуация начала меняться: появились необходимые технологии, а вслед за ними и долгожданные кибер–фильмы: "**Газонокосильщик**" (1992), "**Призрак в машине**" (1993) и, наконец, "**Джонни – мнемоник**" (1995).

1995 год стал для киберпанковского кино переломным. Фильмы "**Хакеры**", "**Сеть**", "**Странные дни**" и упомянутый "**Мнемоник**", вышедшие тогда, по сей день считаются образцами того, как надо снимать кибер–кино. Но все зто было довольно давно. За прошедшие с тех пор пять лет подобных фильмов вышло не так уж много.

В 1996 году по сценарию Марка Валенти был снят фильм **Menno's Mind** (наши пираты не придумали ничего лучше как выпустить его под названием "**Матрица 2**"). Сюжет: зловещее будущее (а вы ждали другого?) и злобный политик Феликс Медина, желающий захватить власть в стране. Ему противостоят повстанцы, во главе которых – боевая деваха Лория и Мик Доуриф, погибающий в самом начале фильма. Работник корпорации виртуальной реальности Менно случайно оказывается впутанным в зту историю. Он загружает воспоминания Доурифа в свое сознание и быстро догадывается о планах Медины. Вместе с Лорией они пытаются остановить зарвавшегося политикана.

Вот что говорит о своем детище режиссер Menno's Mind **Джон Кролл**: "Я не хотел бы жить в мире, похожем на мир Menno's Mind. Это фашистское общество, даже несмотря на то, что упоминаемые в фильме "выборы" подразумевают демократию. И уж точно я не хотел бы быть там президентом. Мы решили не связывать Menno's Mind ни с каким конкретным городом, государством или планетой. Это может быть Америка, Россия, Марс или Альфа Центавра. Это может быть и ваш собственный город, так что будьте бдительны".

В фильме "**Отель "Новая Роза"**" к киберпанку обращается мастер гангстерского фильма Абель Феррара. В недалеком будущем японский генетик Хироши Йомиури становится причиной войны между двумя дзайбацу: его изобретения в области микробиологии способны перевернуть мир и сулят миллиардные прибыли. Хироши работает на компанию "Маас Биолабс". Можно даже сказать, что он принадлежит зтой компании душой, телом и своим гениальным мозгом. И тогда корпорация "Хосака" нанимает двух специалистов по промышленному шпионажу (Кристофер Уокен и Уиллем Дефо), которые за свою карьеру организовали множество переходов талантливых людей из корпорации в корпорацию. Однако на сей раз все иначе, и перед агентами встает неразрешимый вопрос: смогут ли они выиграть в смертельной игре, в которой соседствуют секс, интриги и предательство и в которой сами они – лишь пешки?

1997 год – фильм "**Нирвана**", снятый **Габриэлем Сальваторесом**. Практически стопроцентное попадание в цель: технология, наркотики, анархия и зкзотика перемешаны в этой картине именно в той пропорции, какая необходима, чтобы составить идеальный киберпанк–коктейль. В главной роли – Кристоф Ламберт. Его герой – профессиональный программист – вдруг обнаруживает, что персонаж создаваемой им игры начал жить собственной жизнью. Виртуальный человек обращается к своему создателю с просьбой уничтожить игру – для него является невыносимым осознание того, что он не более чем компьютерная программа. В поисках решения, а заодно и своей сбежавшей возлюбленной, программист Джимми знакомится с уличным хакером Джойстиком и предлагает ему выкрасть незадекларированные доходы компании, в которой сам работает. На самом деле Джимми хочет уничтожить дубликат своей игры "Нирвана", который хранится в архивах его дзайбацу. Фильмы наподобие "Нирваны" – лучшее средство убедить скептиков в том, что киберпанк – не развлечение-однодневка, а весьма серьезная жизненная философия.

В прошлом году зкраны кинотеатров всего мира сотрясала "**Матрица**". Казалось бы, зтому фильму суждено стать краеугольным камнем киберпанк–культуры 90-х, ан нет, не вышло, несмотря на гигантский бюджет и крепкий актерский ансамбль (помимо всего прочего, во второй раз после "Джонни – мнемоника" в виртуальную реальность окунулся Кеану Ривз. Это ли не залог успеха?). Помешало отсутствие на съемочной площадке настоящих киберпанков и - прежде всего – в режиссерском кресле. Как результат – многомиллионные кассовые сборы, масса фанатов, но при зтом – отсутствие какой бы то ни было новизны, все то же самое, только с более крутыми спецзффектами.

Впрочем, впереди у нас еще две серии "Матрицы", быть может, братья **Вачовски** и поймут, что из глобального по сути замысла грешно лепить обезьяний блокбастер на один сезон. А Ривзу, судя по всему, суждено на веки вечные стать лицом кибер–кино.

Если говорить о том, что мы увидим в ближайшем будущем на зкранах, то стоит обратить внимание на последнюю картину Стивена Спилберга – **A.I.** (для редко бывающий в стратегическом разделе нашего журнала поясним, что зто расшифровывается





не иначе как Artificial Intelligence). "В фильме будет показана трогательное развитие искусственного интеллекта у роботов в то время, когда лед на полюсах начал таять и вода затопила небоскребы Нью-Йорка" (не иначе "страдания женщины, потерявшей любимую кошку, на фоне технологической катастрофы, унесшей жизни двух миллионов"). В одном из интервью Спилберг сказал, что эта идея "досталась ему в наследство от Стенли Кубрика". Выход картины назначен на 29 июня, а пока все желающие могут поучаствовать в e-mail игре, которой балуются фанаты Спилберга. Или поболтать с "злектронным идиотом" на официальном сайте фильма: http://www.aimovie.com.

Что еще нужно посмотреть из киберпанк-кино:
"Бегущий по лезвию бритвы", **"Газонокосильщик 2"**, **"13-й этаж"**, **"Виртуальный мир"**, **"eXistenZ"**, **"Дикие пальмы"** (ТВ-сериал), **"Парадокс"** (ТВ-сериал).

Наши в городе

Киберпанк существует уже двадцать лет. Само собой, в среде приверженцев зтого стиля успели сформироваться некие обычаи, ритуалы, зародиться явления, не всегда тесно связанные с виртуальной реальностью. Благодаря Internet, своеобразному суррогату гибсоновского киберпространства, мы можем сегодня как следует подковаться в зтом вопросе.

Современные киберпанки делятся на следующие категории:

Хакеры

Основное занятие таких парней – поиск информации в Сети. Но не простой, а лишь той, доступ к которой открыт не всем. Это они взламывают засекреченные архивы спецслужб и всевозможных корпораций, а порой могут поиграть и с банковскими счетами. Само собой, хакеры бывают плохие и хорошие, но люди, стремящиеся во что бы то ни стало навредить окружающим, – неизбежное зло, язва на теле любого общества.

Крэкеры

Крзкеры занимаются взломом программных продуктов и распространением их нелегальных копий по Сети либо на носителях. Мы привыкли называть их компьютерными пиратами, на самом деле зто не совсем так: далеко не все крзкеры занимаются своим ремеслом ради личного обогащения. Зачастую они делают зто абсолютно бескорыстно, только для того, чтобы сделать доступными полезные вещи, приобретение которых иным путем может быть довольно затруднительным.

Нетраннеры

Согласно определению английских киберпанков – "люди, которые живут в Сети, создавая и обновляя информационные блоки". Иными словами, Web-мастера, дизайнеры, художники, программисты - все те, кто профессионально занимается Internet и большую часть времени действительно проводит у компьютера.

Рэйверы

Экстравагантные персонажи, заполняющие ночные клубы и дискотеки Сити. Но не спешите зачислять их в тунеядцы – здесь каждый чуть ли не родился в обнимку с компьютером. Их еще можно назвать профессиональными пользователями.

Чайники

Люди, делающие свои первые шаги в киберпространство. В будущем – хакеры, крзкеры, нетраннеры или рэйверы.



По адресу **www.srl.org** расположен сайт творческой группы Survival Research Laboratories. Это – своеобразный киберпанковский театр, в последнее время активно гастролирующий по свету. В перфомансе принимают участие люди, машины, животные, огонь, происходит большое количество актов типа "человек" – "машина".

В середине 90-х киберпанком увлекся не кто-нибудь, а сам "кислотный профессор" Тимоти Лири. До такой степени, что даже собственную смерть превратил в виртуальный перфоманс, плюхнувшись умирать перед камерами, транслировавшими все действо в Сеть в режиме real-time. Надо сказать, еще в 1966 году былой сподвижник Лири по ЛСД-шным делам Кен Кизи заявил, что наркотическая школа закончена и теперь людям нужно искать другие пути для ухода от реальности. Интересно, что он имел в виду?

У нас еще нет киберпространства, каким оно предстает в книгах Гибсона и его последователей, но уже есть Интернет, что тоже немало. Настоящая виртуальная реальность возникнет еще нескоро. И это очень большое горе.



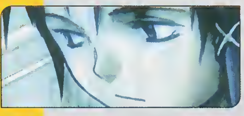
Больше информации на **www.cyberpunk.ru**
Музыка: **Billy Idol "Cyberpunk"**, **Future Sounds Of London "Dead Cities"**, **The Matrix OST**

Кибер-аниме

Рассказ о киберпанке будет не полным, если не упомянуть в нем "восточную школу" – воздействие культуры аниме и манги. Та самая "высшая раса яппи" заимствовала идеи Ф. Дика и Гибсона, добавила самобытной японской культуры, а в результате анимационные фильмы конца 80-х благодатно восприняли новую почву для своего развития.

Больше аниме:

Serial Experiments Lain



Одним из приемов раскрутки видеоигры в Японии является создание аниме-сериала (например, мало кто знает, что, терзающий души детей по будням, Покемон – всего лишь реклама игр от Nintendo). Также и Serial Experiments Lain задумывался как реклама одноименной игры на PSX. Игра ни больших продаж, ни популярности не добилась, чего нельзя сказать о сериале. История о информационных копиях четырнадцатилетней девочки стала культовой в узких кругах любителей ну очень уж странного аниме.

Cybercity OEDO 808

Классический пример киберпанка, рассказывающий историю трех преступников, с которыми власти заключили сделку, превратив их в спецподразделение, занимающееся борьбой с мафией, коррумпированными политиками, и теми кто был не по зубам обычной полиции.

Dominion Tank Police

Один из столпов юмористического аниме, является при этом неплохим представителем киберпанка. Основной сюжет фильма развивается в постапокалиптичесом обществе, в результате техногенной катастрофы большая часть атмосферы оказалась заражена всякой фигней. И людям приходится носить специальные маски. Тайный проект правительства направлен на создание новой расы людей, которая бы смогла жить в таких условиях. Главной изюминкой сериала является полиция, передвигающаяся исключительно на танках и наносящая ущерб городским инфраструктурам порой больше, чем организованная преступность.



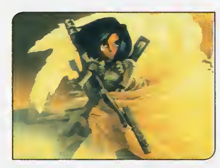
В 1987 году новаторский (а ныне признанный классик жанра) сериал **Bubblegum Crisis** одним из первых перенес наивный японский трагизм в киберпанковский мир. Четыре девушки, называющие себя Knight Sabers, за определенные суммы выполняют заказы правительства: в боевых скафандрах охотятся на взбесившихся роботов и по мере сил борются с мегакорпорацией Genom. Действие сериала в лучших традициях японской анимации щедро снабжено взаимоотношениями и терзаниями персонажей.

Но если первые киберпанковские аниме всего лишь использовали для стандартных сюжетов мрачный мир будущего, то появившийся в 1993 году **Battle Angel**, поставленный по известной манге Кисиро Юкито, ломал сложившиеся традиции. Хотя по организационным причинам съемки и закончились после второй серии, "Боевой Ангел" считается следующей серьезной ступенькой в аниме. В нем уже соблюдены классические штампы киберпанка: летающий город для избранных и город-помойка для всех остальных; торговцы, продающие электронные импланты и спинной мозг наравне с машинным маслом; бои киборгов на ринге; и главная героиня, которая не помнит своего прошлого. В одной из сцен мультфильма девочка приносит в узелке голову бойфренда доктору и просит его починить. И ничего, починили (затем, правда, чтобы его через десять минут пустили на мясо), киберпанк – вообще мрачная штука, а вкупе с японским



драматизмом порождает прямо-таки образчики депрессивности.

Более глубоко проблемы технологии раскрыл, пожалуй, самый известный японский аниме-фильм **Ghost in the Shell** (1995), хотя стержнем в нем остались терзания главной героини (тварь я кибернетическая или право имею?), авторам удалось обойтись без фальшивого андеграунда и обкуренных парней с фиолетовыми волосами. Главная героиня, вопреки канонам жанра, не хакер или нетраннер, а полицейская, сознание которой существует в кибернетическом теле. Во вселенной Ghost in the Shell красотки из Knight Sabers не прожили бы и дня, у них для этого не хватает в голове имплантов. Во всем мире, кроме Японии, сюжет Ghost in the Shell считается верхом заумности и высоко ценится эстетами. В Японии знают, что фильм снят по одноименной манге и представляет лишь маленький кусочек огромной истории, поэтому не забивают себе голову подобной чепухой. Мультфильм стал известен благодаря потрясающему качеству анимации, собрал множество призов и получил звание классики через полгода после премьерного показа. Братья **Вачовски** искренне признавались, что списали некоторые момент "Матрицы" с японской анимации, а посмотрев заставку Ghost in the Shell, вы



поймете, откуда взялись знаменитые "матричные" зеленые буквы бегущие по черному фону.

Кибер-игры

Первые киберпанковские игры 80-х были текстовыми квестами (тогда, собственно, все игры были текстовыми квестами за исключением всевозможных вариаций Space Invaders и Donkey Kong). Классикой и праотцом большинства киберпанковских игр может по праву считаться вышедший в 1982 году текстовик с говорящим названием **Cyborg** от давно уже канувшей в лету Sentient Software. В результате неудачного эксперимента тело главного героя игры (собственно, это вы) стало прибежищем искусственного интеллекта. Если мне не изменяет память, основная цель игры была в том, чтобы найти источник энергии для дальнейшего существования вашего героя. Простейший текстовый интерфейс и несколько вариантов прохождения, а сколько незабываемых ощущений несла в себе эта серебристая коробочка с кассетой. Не прошло и трех лет, как у "Киборга" появился первый конкурент от культового монстра-издателя текстовых квестов Infocom. В **A Mind Forever Voyaging** мир стоял на грани гибели и спасти его мог только суперкомпьютер PRISM (кстати, предварительное название игры было именно Prism), а главный герой только что обнаружил, что он всего лишь разумная компьютерная программа, и находился в несколько смущенном состоянии духа по этому поводу.

И конечно, список классики будет неполным без **Neuromancer**`а (1988 год), созданного по одноименному роману Уильяма Гибсона. Издавала ее еще совсем молоденькая Interplay (у этой компании уже тогда была цепкая хватка на раскрученные названия), да и из "Нейромансера" получился очень даже приятный квест с EGA-шной графикой. Десять лет назад еще не было традиции делать отвратительные игры на основе популярных фильмов и книг.

В 1990 году рынок штурмовали сразу три отличных представителей киберпанка. **B.A.T.** от французской UBI Soft. **Circuit's Edge** от Westwood Studios и Infocom, которая под давлением конкурентов все-таки стала использовать в своих квестах графику (сотни килобайт текста, конечно же, никуда не делись). И **Rise of the Dragon**, созданная звездным тандемом Sierra и Dynamix. В игре явно видна тень Blade Runner, чего стоит прозвище главного героя - Blade Hunter, только вместо киборгов он охотился на мутантов. Неплохой представитель детективного квеста, к сожалению, практически не известный нашему игроку ввиду чрезвычайно узкой прослойки интеллигенции между квакерами и старкрафтерами (игру не издавали даже пираты на сборниках, а уж найти классическое издание и вовсе из области фантастики).

Но если большинство игр до 1993 года предоставляли вид на антиутопические миры со стороны всевозможных нетраннеров, крэкеров и прочих электронных отбросов общества, то в **Syndicate** впервые дали порулить





бандой напичканных электроникой головорезов с шестиствольными пулеметами. Дерево технологий, приличный выбор оружия, возможность использовать транспорт (в ход шли машины обывателей, танк, полицейский фургон), при этом "весил" Синдикат что-то около 12 мегабайт и отлично шел на 386 с 4 мегами ОЗУ. Нужно ли говорить, что управление четырьмя подозрительными типами в зеленых плащах надолго приковывало к монитору. А Bullfrog, до этого известная среди немногочисленных поклонников стратегий (подумать только, когда-то стратегии были не популярны) серией Populous, стараниями Питера Молинье и товарищей приобрела прямо-таки мировую славу. Мало кто сейчас помнит, что был выпущен еще и адд-он к игре **Syndicate: American Revolt** (собственно, один из первых адд-онов в истории компьютерных игр). Сиквел **Syndicate Wars**, появившийся в 1996 году, такого успеха, как первая часть игры, в основном, из-за своей аляповатой графики не добился, но фанатами был замечен и оценен.

Далеко не самой лучшей, но определенно яркой и необычной игрой благодаря своему сюжету стал **BloodNet**. Манхеттен 2094 года, в котором живут главные герои **BloodNet**, явно выдумал какой-то безумец, замаскировавшийся под сценариста (звали его, кстати, John Antinori). Киберпанки здесь в каждой подворотне, а в канализации водятся вампиры (иногда и киберпанки-вампиры).

Гораздо менее оригинальной была **Beneath a Steel Sky** от Revolution Software. На то время (1994 год) похожие графика и сюжет были уже не раз использованы другими играми, да и в сюжете четко прослеживались отголоски творчества Гибсона, так что сегодня мы бы наградили **Beneath a Steel Sky** затертым словом клон. Но история, повествующая о поисках главным героем (Фостер, его звали Роберт Фостер) своего отца, и хорошее художественное оформление сделали свое дело - квест занял надлежащую полку в шкафу классики компьютерных игр.

В 1994 году **System Shock** стал не только праздником для сдвинувшихся на киберпанке тинейджеров (как вам возможность в игре выйти в информационное подпространство наподобие матрицы?), но и прорывом в графической области: движок **System Shock** был гораздо "трехмерней" царствующего тогда Doom. Главное достоинство игры заключалось совсем не в графике, а в удивительной атмосфере; игрок оставался один на один с весьма враждебным искусственным интеллектом. 2072 год, провалявшись шесть месяцев в коме, вы просыпаетесь на борту космического корабля Citadel. Первые смутные подозрения о том, что на станции что-то пошло не так, рождаются, когда обнаруживаете освежеванный труп доктора. Чуть позже наглядно объясняют, что за время вашего сна у бортового компьютера с красивым женским именем SHODAN

По адресу: http://madeira.physiol.ucl.ac.uk/people/jim/games/sshock.html есть патч, вносящий в **System Shock** поддержку ускорителей

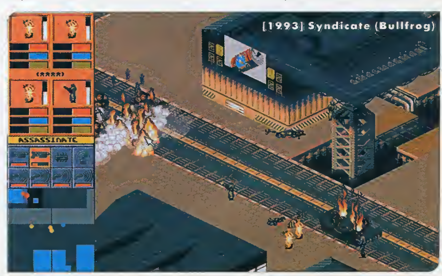
немножко съехала крыша, искусственный интеллект уже давно перебила всех людей, откровенно мучается от скуки, и только что вышедший из медицинского блока хакер представляет для нее исключительно спортивный интерес. На одном из фанатских сайтов **System Shock** характеризует всего лишь одна фраза – "Great game, much better than Half-life", многие ли игры сегодня заслуживают такой похвалы?

В том же 94 году GameTek, успевшая также отметиться безумным симулятором такси Quarantine, издает адвентуру **Hell: A Cyberpunk Thriller**, видимо, на разработчиков сильное впечатление произвел BloodNet, даже поверхостный взгляд позволяет заметить в этих играх много общего.

В квесте **I Have No Mouth And I Must Scream**, основанном на рассказах Харлана Эллисона, военные компьютеры России, Китая и США, объединившись, практически уничтожили человечество. Пятерых людей компьютеры посадили в специальные камеры и развлекаются тем, что мучают их всякими нехорошими воспоминаниями и снами. Нам предлагалось, играя за любого из пяти персонажей, выкарабкаться из кошмара (то бишь, чтобы полностью пройти игру, нужно было выиграть за всех героев).

1995 год показал, что "киберпанковский" не значит "адвентура", элементами киберпанка могут похвастаться action-adventure **Bioforge**, fps **CyberMage: Darklight Awakening**, и action **Burn:Cycle** (другими словами, с этого момента и до конца статьи читатель наконец-то начнет встречать названия знакомых ему игр).

Несмотря на победное шествие киберпанка по экранам кинотеатров, компьютерные игры середины 90-х не



могли похвастаться особенными шедеврами. А 96 выдался и вовсе неурожайным для игр, если не считать виртуальный тир **Cyberia**. Затишье продлилось до 97 года, когда из-под пера Westwood на свет появился квест **Blade Runner**. Это была правильная игра, сделанная на основе правильного фильма Ридли Скотта, снятого в свою очередь по правильной книге Ф. Дика ("Снятся ли андроидам электроовцы?"). Никогда еще "цепочка" книга-фильм-игра не была выполнена настолько идеально: обычно одно, а то и два звена оказываются лишь жалкими подобиями книги. Мало того, что Blade Runner стал одной из лучших киберпанковских игр в истории, он стал еще и просто одним из лучших квестов (собственно, единственный представитель этого жанра - The Longest Journey, который хоть как-то может соперничать с Blade Runner, появился только в прошлом году). А воксельную графику и разветвленный сюжет до сих пор не смогла превзойти или повторить ни одна игра. В нашем мире суматошно сталкивающих друг друга с пьедестала технологий Blade Runner держит первое место вот уже четыре года. Великолепный представитель жанра, который можно посоветовать всем, кто имеет хотя бы зачаточные знания английского.

UBIK - еще одна игра, построенная на основе произведений Ф. Дика, посетила нас в 1998 году. Нам в управление доставалась команда головорезов/хакеров/псиоников и мы целую игру промышляли технологическим шпионажем, защищали свои секреты, воровали чужие и собирали этот проклятый УБИК. Если бы не корявая графика и интерфейс, вполне возможно, **UBIK** стала бы популярен, хотя и имел мало общего с книгами Ф.Дика.

Закрывают же список достойных киберпанковских игр две Action-RPG. Удивительная особенность **System Shock 2** заключалась в том, что вы могли вырастить из главного персонажа кого угодно, а главное - пройти



[1990] B.A.T. (UBI Soft)

этим кем угодно игру. Техник-практик-хакер, специалист по псионике, просто большой и очень сильный парень с огромной и невероятно крутой пушкой – любой из этих персонажей, при умелом руководстве со стороны игрока, мог дойти до встречи с электронной стервой Shodan. К сожалению, вся уникальность и хитовость **System Shock 2** не смогли помочь Looking Glass выбраться из долговой ямы (поговаривают, что туда ее загнала Ion Storm), компания прекратила свое существование. Вторая и, пожалуй, последняя достойная игра – **Deus Ex**, разработка той самой пресловутой Ion Storm. После провалившейся Daikatana компания Джона Ромеро, практически без рекламной шумихи, выпустила первоклассный образчик FPS, чем изрядно обрадовала немногочисленных поклонников интеллектуального экшена.

***

Оглядывая весь список, не может не огорчать практически отсутствие в нем представителей жанра стратегий, в котором после **Syndicate** так и не появилось ничего стоящего, хотя ему-то сам Бог велел править киберпанком. Если в 80-х и первой половине 90-х повсеместно правили адвентуры и RPG, то после 1997 года киберпанк стал появляться исключительно в action/RPG. Возможно, это связано с тем, что экшен технически смог воплотить в себе длинную, как правило, трагическую историю и воссоздать мрачные миры будущего. А возможно, из-за того, что жанр адвентур вернулся с катка и протянул соответствующую обувь. Самое печальное, что в ближайшем будущем нас не ждет никаких разработок киберпанк-игр. Разве что уже анонсированная игра по спилберговскому **A.I.**, отечественный **Paradise Cracked** и возможно находящийся в разработке **System Shock 3** (если такой проект и существует, то создают его в недрах ION Storm). Все мрачно и пасмурно, по крайне мере, пока Мидзуси не выпустит новое поколение микрочипов для разъемов спинного мозга или мега-компьютер захватит власть над миром... Да, Ямото-сан, я уже почти закончил статью...



[1994] System Shock (Looking Glass)



[1988] Neuromancer (Interplay)

Больше игр

(при определенных усилиях с вашей стороны некоторые из них можно даже найти):

Corporation
Delta V
DreamWeb
Angel Devoid
Nightlong: Union City
Conspiracy
A Crimson Spring

Jarball

Интервью

Сегодня в гостях в нашей студии "Радио Арулько" один из легендарных наемников АИМ. К сожалению, в целях сохранения конспирации пребывания наемников в Арулько, имя посетителя нашей студии открыть мы не можем. Итак, начинаем.

Ведущий: Здравствуйте!

Наемник: *Здорово!*

В: Нам очень приятно видеть вас в нашей радиостудии. Надеюсь, что вы не против ответить на несколько наших вопросов?

Н: *Слушаю.*

В: Ваши впечатления от Арулько?

Н: *Добрый люд, а страна, Богом забытая.*

В: Это правда, что по прибытии в Арулько вас пытался арестовать армейский патруль?

Н: *Бедняжки, им не повезло.*

В: Но в дальнейшем вы беспрепятственно пробрались до Сан-Моны, не встретив на дорогах противника.

Н: *Видимое отсутствие врага не является его полным отсутствием.*

В: Но все-таки вас, наверно, может остановить какое-нибудь из элитных подразделений армии?

Н: *Ба! Да у них навязчивая идея убить Ивана!*

В: А за что вы больше всего не любите элиту?

Н: *Как же несет от этих чертей потливых! Такие должны лишь очко в туалетах драить!*

В: А что вы думаете о королеве Дейдране?

Н: *Сучара!*

В: Ваше мнение о главном идеологе правительства – Элиоте?

Н: *Это еще что за хрен?*

В: Как, вы не знаете? Это первое лицо Арулько после королевы!

Н: *Гляди-ка!*

В: А все-таки вернемся к Омерте. Ходят слухи, что вы голыми руками расправились сразу с тремя противниками?

Н: *Чего, чего, а убивать я умею. Слушай, ну акцент у тебя! До чего противный!*

В: Также мы наслышаны, что вы можете без устали бежать часами.

Н: *У меня не лошадиная дыхалка! Ты сам-то соображаешь, чего от меня хочешь!?*

В: Что бы вы могли посоветовать вашим менее опытным соратникам при ведении боевых действий в Медуне?

Н: *Нос в землю, осторожно...*

В: По сравнению в повстанческим движением, вы сделали за несколько дней больше, чем Мигель за несколько лет?

Н: *Да, ребята, учиться вам еще да учиться.*

В: Как вы распорядитесь доходами, полученными от серебряных рудников?

Н: *А денежки-то я себе приберу! Классика, понимаете ли!*

В: Говорят, что вам не нравится качество автоматов Калашникова, которые здесь, в Арулько, сильно уступают зарубежным образцам автоматического оружия?

Н: *Это дерьмо из Китая привезено! Да я на Лубянке, в "Детском Мире", снаряжение пригоднее покупал!*

В: При обороне городов силами ополчения пули ополченцев часто попадают в спины своих же коллег? Не говорит ли это о плохой подготовке ополчения?

Н: *Самовольщики, мать их за ногу!*

В: Но все-таки, может, могло бы быть и меньше жертв, в частности, среди мирных жителей? Вы, что, никогда не обращали внимание на санитарное состояние городов после боев?

Н: *От этого мой племяш и впал в запой...*

В: Ну раз мы заговорили о родственниках, как ваш племянник себя здесь чувствует?

Н: *Игорь? Он из Долвичей. Его дед гордился бы им. И тетя Наташа тоже.*

В: Не кажется ли вам, что ваше продвижение к Медуне несколько затянулось?

Н: *Я так не думаю. Ты волну не гони. Я осмотрюсь еще.*

В: Может быть, это связано с несколько неумелыми действиями вашего непосредственного руководства?

Н: *Спасибо, что напомнил, какой идиот наш командир!*

В: Ну вот, на этой оптимистичной ноте мы и будем прощаться.

Н: *Ладно. Спасибо. Было приятно познакомиться. До новых встреч.*



Почта

Приходилось ли вам хоть раз слышать, как героически, истинно по-нашему звучат великие марши из "Warcraft II" на БАЯНЕ? Нет? Поверьте слову студента Московского государственного института музыки им. А.Шнитке – вы много потеряли, ибо ничто другое так не поднимает патриотический дух...
Из письма Д.Воднева

Здравствуйте вечно, незаменимые мои!

Каюсь, посыпаю голову пеплом и отдаюсь на вашу милость: почтовая служба не успела принести мне ваши свежие мысли по поводу юбилейного номера, а ждать их больше нет времени (очень в отпуск хочется). А потому сегодняшняя почта пройдет не под знаком юбилейного номера (как, собственно, должно было быть), а будет представлять собой эдакое попурри из наиболее интересных писем, присланных ранее. Ну да ничего страшного – обсуждение юбилейного номера мы волевым решением перенесем на сентябрь, когда закончится эта безумная пора отпусков и каникул, абитуриенты станут студентами и жизнь снова войдет в привычную колею. К тому же, как показывает практика, с наступлением сентября резко возрастает читательская активность, что позволит нам собрать наиболее полную и интересную подборку ваших писем. Итак, напомню, что на повестке дня с предыдущего номера у нас обсуждение двух тем: что будет с играми, если сохранится тенденция "мешать" жанры (письмо **Makedonski**), и так ли хорош прогресс и всегда ли новое лучше старого (письмо **Игоря aka AZ**). Жду ваших размышлений...

Ну а теперь пора посмотреть, чем порадовали читатели на этот раз. Для начала – совершенно шикарное письмо от человека, который сохраняет верность компьютерным играм даже в нелегких условиях прохождения срочной службы.

Полевая почта

Штамп на конверте: "Письмо военнослужащего срочной службы. Бесплатно".

Обратный адрес: Калужская обл., г.Обнинск, войсковая часть 3382.

Надписи на конверте: "Проверено! мин нет", "ВВ МВД РФ".

Это письмо было напечатано еще в апреле 2001 года, но все не хватало духа его отправить. Но вот у меня появился №4 (47) Вашего журнала. После его изучения я все же решился вложить те два листа в самозакустаренный конверт. И вот, в субботу 12.05.2001, когда на улице идет дождь, я (ефр.Балаев) набиваю эти последние строки, сидя в кабинете боевой подготовки. Рядом ефр. Стоякин и ряд. Старинец с надеждой достучаться до любимого журнала оклеивают самодельный конверт скотчем. Хочу выразить через ваш журнал свою благодарность всем своим друзьям здесь в армии. Без поддержки друзей никто бы здесь не выдержал! Еще хочу сказать спасибо Гоблину. Неважно, для кого он сейчас пишет, но все его статьи были классными. Очень помогла его "Служи сынок, как дед служил!..". Почти все для меня в этой статье пригодилось здесь, в армии.

Мы не верим, а точно знаем – этот мир реален!

Здравия желаю, товарищи Навигаторы!

Пишет вам в прошлом ветеран многих компьютерных войн, в настоящее время военнослужащий войсковой части 3382 Московсого округа внутренних войск МВД России ефрейтор Балаев А.А. Причем во вторую категорию я попал по нелепой ошибке – кто-то что-то перепутал в военкомате, и, вместо присвоения звания Генералиссимуса и назначения на должность Верховного Главнокомандующего, мне присвоили гордое звание Рядовой и отослали закрывать грудью первую в мире атомную электростанцию в городе жертв мирного атома Обнинске.

И вот теперь вдали от жарких битв на полях Сегуна, Противостояния и Казаков, не имея возможности чем-либо помочь РУССбарбу (если честно, то о нем я вообще узнал из вашего журнала, впрочем, как и выходе Диабло2), старый воин, на чьем лице оставили свои метки ятаганы орков и клыки зерлингов, а на сердце так и не зажили шрамы от той самой ЛК, остался не у дел. Я начал забывать сочный клевер Кваки и вопли горящий жидыайвоких миниганеров, от которых еще год назад я просыпался в холодной поту и от которых, как мне казалось, я буду просыпаться до самой старости. Страх от понимания, что еще немного и я стану нормальным человеком, что уже никогда меня не будет одолевать благоговейный трепет от того, что в руках у меня диск с только что вышедшей игрой от Blizzard, не давал мне покоя в те жаркие дни, когда многие теперешние мои товарищи становились ниже в росте из-за тотального стирания ног в кирзухе.

Помощь пришла неожиданно. Уже после того, как я прослужил больше полугода, ко мне приехал мой старый друг и соратник по оружию Lev. Приехал и привез с собой журнал, который был для нас настольным с 5 номера (каюсь,



что не с первого), а его девиз "PC only & forever" мы рисовали на своих щитах. Моей радости не было предела. Сразу бросается в глаза, что к вам в редакцию тоже как в армии прибывает новое поколение. Это радует. Потому что свежая кровь – это хорошо. Зато кровопускание – плохо. Поэтому обидно, что так же, как и в армии, ваши старики демобилизуются.

Как вы, наверное, догадались, это всего лишь небольшой отрывок из письма (вернее, несколько отрывков). Целиком письмо вполне могло занять страницы эдак 3, а потому было жестоко пощипано, за что сильно извиняюсь перед автором. Кстати, многие уже наверняка заметили, что абсолютное большинство писем печатается в сокращенном варианте – я стараюсь "выжимать" из них наиболее актуальные и лакомые кусочки. Это позволяет не распылять драгоценное журнальное пространство на многочисленные приветствия и фразы: "В принципе, у вас все здорово", "У меня такой-то комп и моя игровая биография включает в себя – (перечень трех десятков игр)". Это очень интересно мне и моим коллегам - чем лучше мы знаем своего читателя, тем лучше можем определить, что ему понравится, - но для публикации в рубрике "Почта" эта сопроводительная информация явно не подходит. Вернемся к письму... Очень здорово, что даже суровые армейские будни не смогли поколебать верности и преданности к компьютерным играм вообще и Навигатору в частности. Пользуясь случаем, передаю привет всем ребятам, которых нелегкая забросила охранять просторы нашей многострадальной родины. "Дембель неизбежен, как заход солнца" (С) ефр. Балаев.

Теперь по существу. Нам и самим порой жаль, что уходят любимые авторы, однако для большинства из них это нелегкое решение. Работа в подобном издании всегда сродни хобби, она редко воспринимается как обычная работа. Поэтому, когда ты понимаешь, что тебе больше "не хочется писать", заставить себя невозможно. Некоторые авторы уходят в другие издания, дабы попробовать себя в редакторском кресле, некоторые просто "вырастают" из компьютерных игр, становятся скучными и солидными. Но все, кто когда-либо работал в Нави, продолжают испытывать к нему какие-то очень личные и родные чувства. Мне регулярно приходится общаться с авторами и редакторами, которые работали здесь раньше, и мы всегда с нежностью и трепетом вспоминаем старые времена. Так что ничего страшного нет, что состав авторов постоянно меняется: это позволяет Навигатору постоянно оставаться на волне и открывать для вас все новые и новые таланты.

Надо что-то менять...

Куда подевались старые авторы? Прогресс журнала напрямую зависит от авторов. На данный момент же мы имеем нечто несуразное. Куда катимся, товарищи? Чует мое сердце, катимся мы по той же дорожке < ... > Я вовсе не собираюсь сравнивать Нави с другими журналами - ни к чему это, но все же надо задуматься.

Вы пытаетесь привнести в статьи еще большую свободу стиля? Зачем - ведь и год назад стиль отнюдь не был официальным. Все мне напоминает ситуацию с дизайном карт в КуЗ - все хватаются за все и в результате продукт лишен индивидуальности. В чем смысл комментариев после статей? Куда подевались главные авторы и редакторы разделов? Почему, в конце концов, Конрад Карлович занимается не своим делом?!

Теперь еще один немаловажный вопрос - контент, ака содержание...

Мда-а, грустно. Полезную информации можно пересчитать по пальцам. Что я полезного почерпнул из прочитанного? Левелдизайн в КуЗ, скриптовые команды из Проклятых Земель и пару-тройку неплохих статей.

Меня всегда ужасно злит, когда я в журнале читаю: "эту программу вы сможете найти на нашем компакте"; шасть на диск, а там пусто. Сразу думаю: "Ну не пишите лучше ничего!". Да и с компактом что-то неладное творится? Это компакт журнала "Навигатор игрового мира" или "Юный математик". Зачем столько программ, некоторые из которых даже не работают?! Да проверяйте их в конце-концов на работоспособность!

И последнее ехидное замечание - вы считаете, что написали исчерпывающий отчет о Е3? Ню-ню... В одной газете было подробнее. Так то газета, а це - журнал...

Надо что-то менять... немедленно!
Oleg "Strike" Chapligin

Начну я, как ни странно, с конца. Т.е. с "ехидного замечания" про Е3. Когда-то в далеком забугорье проходила выставка, которая была самым заметным событием года, на которой можно было узнать множество анонсируемых проектов, да и вообще – поколбаситься в кругу таких же одержимых. Прошло несколько лет, и выставка немного изменилась. Конечно, она по-прежнему является самым заметным событием "игрового" года. И, как и прежде, она собирает огромное количество народу. Но только новости от разработчиков и игровые новинки теперь гораздо оперативнее появляются в Интернет. А на Е3 виляет своими формами очередная модель Лары да Билли рассказывает, как здорово он будет делать деньги на игровых приставках. И вот "этому" мы должны уделять много места? Да мы лучше пару лишних ревью поставим или комикс забабахаем. Все наиболее интересные проекты и самые интересные игры отражены в 6(49) номере, из вступительного слова главного редактора следует, что более глобальные материалы по Е3 будут в дальнейших номерах. Пытаться рассказывать про Е3 еще обширнее – высасывать обрывки сведений из того места, где их жалкие крупицы.

Далее. Олег утверждает, что полезной информации в журнале стало мало. Скажи, чего именно тебе хочется? Ваши предложения, господин Strike! Только давай исходить из того, что нам необходимо учесть пожелания не только любителей Кваки и Земель, но и всей остальной, менее прогрессивной общественности. Я не шучу и не блефую – нами обсуждаются все пожелания и предложения, которые поступают в письмах относительно наполненности журнала.

По поводу стиля написания статей: никакой специальной директивы на этот счет нет. Каждый пишет так, как ему на душу ляжет. Поэтому некоторые материалы получаются более свободными. Вы посмотрите на почтовый раздел – вот где апофеоз свободы, панибратства и разврата. И никто почему-то не жалуется.

Компакт-диск – каюсь, случаются проколы. Вернее, случались. Полгода назад. Сигнал был передан по назначению, виновные избиты до бессознательного состояния редакционными вениками, и с тех пор программы перед выкладыванием на диск всегда проверяются, но то, что великолепно себя чувствует на одном компе, не обязательно пойдет на остальных.

Верните Лару!

Журнал ваш хороший, но со статьями опаздываете. Например, Tomb Raider: Cronicles вышел в ноябре, а сейчас уже май между прочим. И все номера Нави после 11(2000) я стал покупать практически из-за релиза Tomb Raider. Вот так вот. Нет, я конечно понимаю, или авторы не любят госпожу Крофт или времени не хватает, но Константин Подстрешный (как я

понял, истинный ценитель серии Tomb Raider), как он мог допустить?
Погорелый Антон aka Viper.

Вопреки сложившемуся мнению, против Лары ничего личного мы не имеем. Ну игра, ну девка, ну заколебала своей однотипностью. Дайте нам что-нибудь новое – мы с радостью напишем. А ставить статью по очередному бездарному сиквеллу aka набору миссий – Боже упаси, мы еще не настолько нуждаемся в материале для публикаций. А потому даже Константин Подстрешный, несмотря на свою нежную привязанность к Наезднице, в данном вопросе исходит прежде всего из интересов журнала и его читателей.

Ох уж эти фотки!

Хочется высказать личную благодарность R. Driver'у и И.Жилину за комментарии. Да, кстати, не выкладывайте их фотки, пожалуйста – испортите представление о кумирах молодежи.
Савицкий Дмитрий aka Glok.

У нас есть еще одно письмо, где поднимается (медленно в гору) точно такая же тема. Читаем, потом обсуждаем. Кстати, автор следующего письма по совместительству является автором эпиграфа к этому выпуску Почты.

Приятно знать, что вы не робкого десятка и не боитесь показать свое настоящее лицо вашим читателям. Но я предлагаю сделать то, что, по-моему, больше бы соответствовало вашим псевдонимам и вообще миру игр, было бы большеповиртуальному что-ли, по-игровому... А именно: с помощью вашего художника (а он, судя по всему, очень не плох, может постараться и сотворить шедевр) создать каждому рисованные образы, но с чертами лиц их прототипов–владельцев. Например, Chaos Mage не в домашнем свитере, а Chaos Mage в развевающемся плаще с капюшоном, с резным посохом в одной и огненным шаром в другой руке или BIB The Tall в одежде и с любимым оружием Сотника, но с чертами лица настоящего Игоря Бойко. И тогда Жилин и Конрад Карлович найдут наконец-то свои лица, Reckless Driver'у не придется все время носить шлем и страна наконец-то узнает своих героев в лицо. Ведь вы же не какие-нибудь строго официальные журналисты из строго-официально-скучного журнала, у вас есть целым мир фантазии, вам МОЖНО им пользоваться. С большим уважением и без всяких претензий к чьей-либо внешности, но мини-фотографии сотрудников, автором и редакторов журнала мне лично, хотя я и не пойму почему, затрагивают какую-то тревожную струнку в душе, навевая странное ощущение смутного сходства с фотографиями на официальных некрологах или нагробных памятниках, отчего становится как-то не по себе. Еще раз простите, никого не хотел обидеть.
Д. Воднев

Помнится, еще до моего "исхода" из Навигатора очень часто читатели просили, чтобы мы публиковали фотографические изображения авторов, редакторов и других, ответственных за выход журнала лиц. Ну что ж, за что боролись, на то и напоролись. Мы оказались такими же обычными людьми, как и вы (ну, не все, конечно, – я так просто фея). А потому предлагаю тему "изображения народных героев" (они же "враги нации") закрыть и больше к ней не возвращаться. Пусть у нашего дизайнера голова об этом болит – как сделать так, чтобы ликами редакторов и авторов можно было любоваться, а не детей непослушных пугать.

Идея с рисунками хороша, но и она рушится о всепроникающее любопытство читателя. Некоторое время назад мне довелось писать в журнале под псевдонимом. И там как раз публиковался рисунок моего персонажа – в такой сказочно-волшебно-игровой манере, о которой говорит г-н Воднев. Что вы думаете, читатели были довольны? Фигу – посыпались письма с просьбами напечатать именно фотографию. Так что выхода из этой ситуации я не вижу. Если кто-нибудь из вас его видит – напишите. Но одно могу пообещать – моей фотографии в журнале точно не появится. Меня можно увидеть только в RL, благо, я ни от кого не прячусь.

На границе тучи ходят хмуро
Физкультпривет Нави!

Пишу вас с далекого Сахалина. В первых строках своего письма хочу возмущатся. Открыл я недавно Навигатор №1(2001), раздел Почты. Офигели! О-фи-ге-ли! Хаят ваш журнал тут и там. Ладно, хватит других ругать, выскажу свое мнение: журнал нормальный, хороший, очень хороший, ну просто СУПЕР! Письмо мое все равно не напечатаете, потому что оно какое-то эдакое.
Слава

Ну, спасибо, Слава, утешил. А то доброго слова не скажут. Ну да ничего, мы им с тобой покажем, как супер-пупержурналы с отпадными рубриками хаять. Будут знать. Вот загоним всех недовольных к тебе на Сахалин, ты им быстро объяснишь, где они были неправы. Письмо твое и вправду вполне себе "эдакое", но не напечатать его мы не могли. Надо же как-то предупредить всех офигевших, что у нас теперь появился грозный защитник на Сахалине. Чтоб у них даже мысли в следующий раз не возникало ругательные письма писать.

Журналисты - фантазеры

Хорошо, если бы вы побольше писали об играх. Но поменьше доводов. Не люблю, когда разработчики игр пообещают одно, авторы статей дофантазируют другое, а при выходе игры Gamer'ы видят, что в игре нет того, что якобы пообещали разработчики и начинают их обвинять в неисполнении обещаний (понадеялись на одно, получили другое). А ведь это авторы нафантазировали. Хотите спросить, с чего я это взял? Очень просто. Достаточно прочитать статьи во многих журналах об одной и той же игре. Они всегда частично разные. Но есть и одинаковые части статей, причем они одинаковые во всех журналах. Это подтверждает их истинную сущность, т.е. эти части – то, что действительно пообещали разработчики. А то, что "не одинаковое" (разные обещания во всех журналах) – это что? Разработчики что, всем обещают разное? А при выходе игры, Gamer'ы не обнаружив обещанного могут разочароваться в игре. Поэтому лучше ничего от себя не добавлять. Я понимаю, что статья об игре – это не только характеристики этой игры, но и вложенная душа автора в эту статью, его мнение об игре и много другого хорошего, но не стоит сочинять (или мечтать) о том, чего не будет (скорее всего).
Warrior (Dronis)

"То ли ругаться матом, то ли хихикать глупо"... Приплыли. Теперь, оказывается, авторы, описывая игру (речь, видимо, в первую очередь идет о превью), ничтоже сумняшеся придумывают большинство "фишек", дабы ввести в заблуждение наивных читателей журнала. У меня только один вопрос возникает: "А ЗАЧЕМ?!". Какой смысл фантазировать что-то свое, когда у разработчиков есть куча материала по будущей игре? Наверное, с одной единственной целью – после выхода номер радостно потирать ручки и приговаривать: "Ага, купились! Поверили". Глупо это все, не находите?

Ну а если серьезно, то авторы никогда не позволяют себе подтасовывать факты и "придумывать" несуществующие и незаявленные примочки. А тот факт, что статьи во всех журналах немного разные, го-

ворит только о том, что информация по игре у разработчиков появляется не регулярно и не одновременно. А потому кто-то пишет статью по одному материалу, а кто-то уже совершенно по другому. К тому же, по крохам и обрывкам информации, которую удается наскрести по игре, зачастую бывает непонятно, как именно она будет реализована. А потому меня лично не удивляет, что несколько авторов из различных изданий могут совершенно по-разному интерпретировать полученные данные. Но никакого "злого" умысла, а тем более попытки нарочно ввести в заблуждение читателей здесь нет. Ручаюсь.

Пролетарии всех стран, объединяйтесь!

Зачем вы так опускаете другие игровые журналы? Да, они тоже не ангелы (в смысле или опускают или не упоминают вообще о других). Но ведь вы же умные и, надеюсь, остроумные люди, не обращайте на них внимания. У любого журнала есть свои особые достоинства. В "Mega-game" большие обзоры железа (но статьи хромают), в "Стране игр" диск выходит два раза в месяц и статьи хорошие (но цена большая, даже черезчур), в "Game.exe" - хорошие конкурсы, статьи и т.п. (но мне лично не очень), наконец "Игромания" – ее я мало читал, но в принципе ничего. Я, кстати, читаю также (кроме вас) еще и "Мир ПК", "Страну..." (по возможности). В общем, вас бы соединить в один большой журнал Super PC (объем в 300-350 станиц не меньше, и 2 диска, постер и бесплатный обед где-нибудь) и будет ну просто SUPER – PUPER!!! (ах да и 1 час I-neta :)).

Тимур aka T@merlan

А также большую банку профилактических таблеток "Антигубораскатин" – принимать по три пилюли каждый раз при возникновении подобных идей. Просто прикинуть – сколько будет стоить подобное издание? Рубликов восемьсот – не меньше. Если сейчас каждый журнал зарабатывает деньги на себя и своих сотрудников, то общий объединенный журнал должен будет кормить аа-а-громенную толпу журналюг и редакторов, не считая владельцев журналов. Поэтому СуперПиСи – совершенно нереальный проект. Впрочем, можешь предложить эту идею другим журналам – вдруг их это заинтересует настолько, что они выплатят тебе гонорар за ноу-хау.

Кстати, мне очень интересно, когда это МЫ опускали кого-либо (отстойные игрушки в счет не идут). Приведи конкретный пример, пожалуйста. Замалчивание (т.е. неупоминание и игнорирование) – это имеется. Причем во всех игровых журналах. Я не знаю почему – видимо, такова негласная политика всех изданий, считающих себя конкурентами. Да и вообще, какой смысл нам упоминать о ком-то еще? Действительно, у всех журналов есть свои достоинства, недостатки и особенности, поэтому у каждого читателя есть возможность выбрать себе издание по вкусу.

На этой оптимистической ноте я, пожалуй, закончу свои разглагольствования. Напоминаю, что мне пока не попадались на глаза ваши письма и отзывы на юбилейный номер, а потому не имею ни малейшего понятия о том, что понравилось в журнале, а что нет. Далее вас ждет довольно интересное мнение о Counter – Strice, а также на удивление маленькая рубрика "Читатель – читателю" (похоже, все читатели до сентября вымерли на дачах и курортах). Засим позвольте распрощаться, пожелать вам хорошего августа и продуктивного сентября. Да, и не забудьте о своем общественном долге написать на мой адрес пару ласковых.

Письма препарировала
Жанна Давыдова
jgran@softhome.net
ICQ uin: 2244559

Без комментариев

CS – путь к деградации

Здравствуй, Навигатор!

Побудила меня написать вам статья в номере 5 за 2001 год, о том, что Великий и Ужастный Квейк 3 Арена (все с большой буквы) более не является игрой мирового Чемпионата. Теперь его место занял Counter – Strice. Это плохо. Скажу более, это очень плохо. ***CS – позор!*** *(выделенным шрифтом). Эта игра ведет к деградации. Труд сделал из обезьяны человека, а CS – из человека Кы Эсовца (так они сами себя называют). Я серьезно, давайте посмотрим на квакеров – все умные, нормально одетые, стильные люди (см. фотки в вашем журнале – Polosaty, Pele). А теперь посмотрите на Кы Эсовца. Мутные глаза, заспанное лицо. Сгорбленная фигура. Характерная одежда – широченные штаны (живописно описанные Goblin'ом в статье про Kingpin), кепка козырьком назад (мы так носим кепки...). Короче – просто ужас. Подозреваю, что они слушают Децла (та еще обезьяна).*

Я недавно зашел в клуб – поиграть в Ку3. Все компы были заняты Кы Эсовцами, как только я включил Кваку на меня уставились настолько непонимающие взгляды, что стало страшно за молодое поколение. Предложил сыграть в CTF. Трое смелых ребят "в штанах" согласились... Вначале они долго били по "B", пытаясь купить что-нибудь. Объяснил, что оружие надо найти на карте. Дальше – больше, дальше – веселее! Когда я прибежал за их флагом, Кы Эсовцы сидели с Zoom'ом по темным углам! Фантастика! Стратегия! Полный ..., одним словом.

Итак, CS ведет к разрушению личности, ослаблению зрения, падению физической подготовки, снижению потенции :)). Итак, призываю всех братьев – квакеров к открытой дискуссии на страницах Навигатора на тему: "Что такое CS и как с ним бороться?". Уверен, что Unr'ыльцы нас поддержат. Ура, товарищи!

Raider [ZED]

Читатель – читателю

Я знаю – вы там! Эй! С удовольствием присоединюсь (уже наверное с сентября, но все равно пишите, если что) к толковому Q-клану. О себе: стаж 1,5 года, Nightmare ботов не боюсь. Адрес: 107374, СПб, ул. Савушкина, д.122, к.2, кв.304. Савицкому Дмитрию aka Glok.

